

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN APLIKASI
CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
MATEMATIKA KELAS V UPT SPF SD NEGERI SUDIRMAN III MAKASSAR**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Makassar

Oleh

NURHIDAYANI

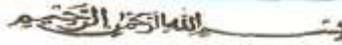
NIM 105401123520

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

2024



LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Nurhidayani** NIM 105401123520, diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor; 229 Tahun 1446 H/2024 M, tanggal 30 Muharram 1446 H/ 05 Juli 2024 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari **Jum'at 09 Agustus 2024**.

Makassar, 04 Safar 1446 H
09 Agustus 2024 M

Panitia Ujian:

Pengawas Umum : **Dr. Ir. H. Abd. Raldim Nanda, ST., MT., LP.M** (.....)

Ketua : **Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.** (.....)

Sekretaris : **Dr. H. Baharullah, M.Pd.** (.....)

Dosen Penguji : **1. Ernawati, S.Pd., M.Pd** (.....)

2. Rezki Ramdani, S.Pd., M.Pd (.....)

3. Dr. Haerul Syam, M.Pd. (.....)

4. Dr. Andi Mulawakkan Firdaus, M.Pd. (.....)

Disahkan Oleh:
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM: 860 934



PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V UPT SPF SD NEGERI SUDIRMAN III MAKASSAR.

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama : Nurhidayani

NIM : 105401123520

Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, Skripsi ini telah diujikan tim penguji. Skripsi fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, Juli 2024

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Sukriawati, S.Pd., M.Pd


Rezki Ramdani, S.Pd., M.Pd

Diketahui:

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Ketua Prodi PGSD
Unismuh Makassar


Erwig Akib, M.Pd., Ph.D.
NIDN: 0901107602


Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd
NBM. 114891



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Nurhidayani**
NIM : 105401123520
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : **Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi
Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata
Pelajaran Matematika Kelas V UPT SPF SD Negeri
Sudirman III Makassar**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Juli 2024

Yang Membuat Pernyataan

Nurhidayani

NIM. 105401123520



SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Nurhidayani**
NIM : 105401123520
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesainya skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam penyusunan skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (Plagiat) dalam menyusun skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian saya seperti pada butir 1, 2, dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Juli 2024
Yang Membuat Perjanjian

Nurhidayani
NIM. 105401123520

MOTTO

“ Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kemampuannya.”

(Q.S Al-Baqarah : 286)

“ Orang lain tidak akan bisa paham *struggle* dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian *success stories*. Berjuanglah untuk diri kita sendiri walaupun tidak ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini, tetap berjuang ya. ”



PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan, rahmat dan hidayah, sehingga penulis masih diberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini, sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan, walaupun jauh dari kata sempurna, namun penulis bangga telah mencapai pada titik ini, yang akhirnya skripsi ini bisa selesai diwaktu yang tepat. Keberhasilan dalam penulisan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari berbagai bantuan pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Cinta pertamaku, panutanku, pintu surgaku dan mama sekaligus ayah untukku, ibu Hastiana S.Pd, terima kasih sebesar-besarnya penulis ucapkan kepada beliau atas segala bentuk do'a, motivasi dan juga semangat yang telah diberikan kepada penulis, terima kasih atas kesabaran dan nasehat yang telah diberikan walaupun kadang pikiran kita tidak sejalan, mama menjadi rumah untuk tempat penulis pulang, penulis persembahkan karya tulis sederhana dan gelar ini untuk mama tercinta.
2. Kakek Juharing yang telah berjuang, berdoa, mengasuh, mendidik, memberikan dukungan, dan membiayai penulis serta menjadi pengingat bagi penulis agar menyelesaikan studi tepat waktu.
3. Saudara perempuan penulis Lestari terima kasih telah menjadi penyemangat dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Nenek Darma yang selalu memberikan semangat, doa, dan nasehat kepada penulis.

5. Keluarga besar om Khairuddin, tante Hasniati, tante Hariani dan semua keluarga yang tidak bisa disebutkan satu-persatu, terimakasih untuk doa, nasehat, masukan dan semangatnya selama ini.
6. Teman seperjuangan Selpiani Syam, Azwa Alif Alisa dan Wilda Handayani yang selalu kebersamai selama kuliah serta membantu dalam kerumitan menyusun skripsi penulis. Terima kasih sudah menjadi teman yang baik yang selalu memberikan motivasi, arahan dan semangat disaat penulis tidak percaya akan dirinya sendiri sehingga saat ini penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat waktu dan dapat wisuda bersama-sama.
7. Terima kasih kepada Ahmad Anugerah yang telah kebersamai penulis selama proses penyusunan dan pengerjaan skripsi ini berlangsung. Terimakasih selalu memberikan dukungan dan motivasi bagi penulis, meluangkan banyak waktu, pikiran, maupun materi kepada penulis, terimakasih telah menjadi support system terbaik selama proses penyusunan skripsi ini.
8. Terakhir kepada diri saya sendiri Nurhidayani, terima kasih sudah berjuang dan bertahan sejauh ini apresiasi sebesar besarnya karena bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai terima kasih untuk tidak menyerah dalam hal sesulit apapun dalam proses penyusunan skripsi ini. Tetap bersyukur dan rendah hati.

ABSTRAK

Nurhidayani. 2024. *Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V UPT SPF SD Negeri Sudirman III Makassar.* Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Sukmawati dan Pembimbing II Rezki Ramdhani.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Canva Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi Experimental Design*, dengan dua kelompok kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Data dalam penelitian ini dianalisis dengan teknik analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial. Hasil menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan canva sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri Sudirman III. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata posttest pada kelas kontrol yang hanya mencapai 66,60 sedangkan pada kelas eksperimen mencapai 80,75. Berdasarkan hasil uji hipotesis independent sampel t-test, nilai sig. (2-tailed) *equal variance assumed* memperoleh 0,000 yang menunjukkan bahwa $0,000 < 0,05$ atau dengan kata lain H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh media pembelajaran berbantuan aplikasi canva terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V UPT SPF SD Negeri Sudirman III Makassar.

Kata kunci : Hasil Belajar Pembelajaran Matematika, Media Canva

KATA PENGANTAR



Segala puji bagi Allah tuhan semesta alam, sumber segala kebenaran. Alhamdulillah puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan ridha-Nyalah sehingga penulis masih diberikan kesehatan, kesempatan, kesabaran terlebih lagi karunia kemauan serta tekad yang dianugerahkan kepada penulis sehingga proposal dengan judul “ Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V UPT SPF SD Negeri Sudirman III Makassar ” dapat terselesaikan dengan baik.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Beragam kendala dan hambatan yang dilalui oleh penulis dalam penyusunan skripsi ini. Namun, berkat usaha yang optimal dan dukungan berbagai pihak hingga akhirnya penulis dapat melewati rintangan tersebut.

Ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuannya baik berupa tenaga maupun materi dalam penyelesaian skripsi ini mulai dari awal sampai selesai. Ucapan terima kasih tak terhingga dan teristimewa untuk yang penulis cintai dengan ucapan sepenuh hati kepada Ibu Hastiana S.Pd dan Kakek Juharing yang telah berjuang, berdoa, mengasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses mencari ilmu. Demikian pula, penulis mengucapkan kepada para keluarga yang tak hentinya memberikan motivasi dan selalu menemani dengan canda tawanya.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan terkhusus kepada Dr. Sukmawati., M.Pd, selaku Dosen pembimbing I dan Rezki Ramdhani, S.Pd., M.Pd, selaku Dosen Pembimbing II, yang ditengah kesibukannya masih dapat meluangkan waktunya membimbing, mengarahkan, dan memotivas sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini. Demikian juga penulis sampaikan terima kasih tidak terhingga kepada Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd., selaku ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Bapak dan Ibu Dosen Pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar. Prof. Dr. Ambo Asse, M.Ag., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada kepala sekolah , Guru, Staf dan siswa SD Negeri Sudirman III yang memberikan izin dan bantuan sehingga penulis bisa melaksanakan untuk melakukan penelitian dengan baik.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak, utamanya kepada kampus biru Universitas Muhammadiyah Makassar. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang bersifat membangun sangat diharapkan.

Billahi fii Sabilil Haq, Fastabiqul Khairat, Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Makassar, Juli 2024

Nurhidayani

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	Error! Bookmark not defined.
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS.....	8
A. Kajian Teori.....	8
B. Kerangka Berpikir.....	23
C. Hasil penelitian Relevan	25
D. Hipotesis Penelitian.....	29

BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Jenis Penelitian.....	30
B. Lokasi Penelitian.....	30
C. Populasi dan Sampel Penelitian	31
D. Desain Penelitian.....	31
E. Variable Penelitian	32
F. Definisi Oprasional Variable	33
G. Instrumen Penelitian.....	34
H. Teknik Pengumpulan Data	36
I. Teknik Analisis Data	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	42
A. Analisis Statistik Deskriptif	42
B. Analisis Inferensial.....	51
C. Pembahasan Hasil Penelitian	55
BAB V PENUTUP	61
A. Simpulan	61
B. Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA.....	63
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Pada Penelitian Penulis	28
Tabel 3.1 Kelompok Kontrol dan Eksperimen.....	32
Tabel 3.2 Standar Ketuntasan Hasil Belajar.....	38
Tabel 3.3 Kategori Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Siswa	38
Tabel 4.1 Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen (Pretest).....	43
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi PreTest Kelas Eksperimen	43
Tabel 4.3 Ketuntasan Skor Hasil Belajar Pretest Kelas Eksperimen	44
Tabel 4.4 Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen (Posttest)	45
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi PreTest Kelas Eksperimen	45
Tabel 4.6 Ketuntasan Skor Hasil Belajar Posttest Kelas Eksperimen.....	46
Tabel 4.7 Hasil Belajar Kelas Kontrol (Pretest).....	47
Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi PreTest Kelas Kontrol.....	47
Tabel 4.9 Ketuntasan Skor Hasil Belajar Pretest Kelas Kontrol	48
Tabel 4.10 Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol (Posttest).....	49
Tabel 4.11 Distribusi Frekuensi PreTest Kelas Kontrol.....	49
Tabel 4.12 Ketuntasan Skor Hasil Belajar Posttest Kelas Kontrol	50
Tabel 4.13 Uji Normalitas Hasil Belajar Kelas Eksperimen.....	51
Tabel 4.14 Uji Normalitas Hasil Belajar Kelas Kontrol	52
Tabel 4.15 Hasil Homogenitas Kelas Eksperimen.....	52
Tabel 4.16 Hasil Homogenitas Kelas Kontrol.....	53
Tabel 4.17 Hasil Uji T (Independent Sampel T Test).....	54

DAFTAR GAMBAR

2.1 Bagan Kerangka Pikir	24
4.1 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen (Pretest).....	44
4.2 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen (Posttest)	46
4.3 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol (Pretest)	48
4.4 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol (Posttest).....	50



DAFTAR LAMPIRAN

Nomor	Judul	Halaman
1	Modul Ajar.....	67
2	Bahan Ajar dan Desain Media Canva.....	71
3	Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	101
4	Kisi-Kisi <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	108
5	Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	112
6	Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	113
7	Tabel Titik Presentase Distribusi T _{Tabel}	114
8	Lembar Observasi Kegiatan Siswa.....	115
9	Dokumentasi Kegiatan Penelitian.....	123
10	Persuratan Penelitian.....	125
11	Kartu Kontrol Pelaksanaan Penelitian.....	130
12	Kartu Kontrol Bimbingan Skripsi.....	131
13	Persetujuan Pembimbing.....	132
14	Hasil Cek Plagiasi (Turnitin)	133

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Secara historis, Pendidikan dalam arti luas telah mulai di laksanakan sejak manusia berada di permukaan bumi. Sampai tahun 1970-an, konsep Pendidikan banyak di ajarkan di Lembaga Pendidikan guru yaitu “bantuan pendidikan untuk membuat peserta didik dewasa”. Artinya, kegiatan Pendidikan berhenti apabila kedewasaan yang di maksud sudah tercapai, yakni tercapainya kemampuan untuk menetapkan pilihan atau keputusan serta mempertanggung jawabkan perbuatannya secara mandiri telah tercapai.

Bapak Pendidikan Nasional Indonesia Ki Hajar Dewantara mendefinisikan bahwa arti Pendidikan “Pendidikan yaitu tuntutan didalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya”. Pendidikan adalah sebuah proses humanime yang selanjutnya dikenal dengan istilah memanusiakan manusia. Oleh karena itu kita seharusnya bisa menghormati hak asasi setiap manusia. Peserta didik dengan kata lain siswa bagaimanapun bukan sebuah manusia mesin yang dapat diatur sekehendaknya, melainkan mereka merupakan generasi yang perlu kita bantu dan memberi kepedulian dalam setiap reaksi perubahannya menuju pendewasaan supaya dapat membentuk insan yang setara, berpikir kritis serta memiliki sikap akhlak yang baik. Untuk itu Pendidikan tidak saja membentuk insan yang berbeda dengan sosok lainnya yang dapat beraktifitas menyantap

dan meneguk, berpakaian serta memiliki rumah untuk tinggal hidup, ihwal inilah disebut dengan istilah memanusikan manusia (Ab Marisyah, Firman, 2019).

Pembelajaran matematika di SD merupakan salah satu kajian yang selalu menarik untuk dikemukakan karena adanya perbedaan karakteristik khususnya antara hakikat anak dengan hakikat matematika. Untuk itu diperlukan adanya jembatan yang dapat menetralsir perbedaan atau pertentangan tersebut. Anak usia SD sedang dalam proses perkembangan dalam tingkat berpikirnya. Ini karena tahap berpikiran mereka masih belum formal, malahan para siswa SD di kelas-kelas rendah bukan tidak mungkin Sebagian dari mereka berpikirnya masih berada pada tahapan perkembangan (Karso 2007 : 1.4). Di lain pihak, matematika adalah ilmu deduktif, aksiomatik, formal, hirarkis, abstrak, Bahasa simbol yang pada arti dan semacamnya, sehingga para ahli matematika dapat mengembangkan sebuah sistem matematika. Mengingat adanya karakteristik itu, maka di perlukan kemampuan khusus dari seorang guru untuk menjembatani antara dunia anak yang belum berpikir secara deduktif untuk dapat mengerti dunia matematika yang bersifat deduktif.

Matematika memiliki peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan dapat memajukan daya piker manusia. Namun pada kenyataannya tidak semua siswa menyukai pembelajaran matematika. Sejalan bahwa pembelajaran matematika diakui merupakan salah satu mata pelajaran yang dipandang penting. Namun kurang minatnya siswa pada pembelajaran matematika, sehingga banyak siswa yang beranggapan bahwa pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit untuk dipahami sehingga cenderung membosankan. Hal

ini disebabkan penggunaan bahan ajar seadanya dan belum optimal dalam pelaksanaannya. Tantangan lainnya adalah makin berkurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Permasalahan yang mempengaruhi perkembangan belajar siswa serta kurangnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika diakibatkan karena metode yang diajarkan guru yang sangat monoton yakni terbatas pada teori serta hafalan dan pemberian tugas dalam aktivitas proses pembelajaran, hal seperti ini menimbulkan siswa lebih cenderung merasa bosan, merasa jenuh dalam mengikuti suatu proses pembelajaran sehingga menyebabkan kurangnya motivasi antusias belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran matematika belum optimal dikarenakan ketersediaan media pembelajaran yang terbatas. Sebagian besar guru hanya mengandalkan materi dan soal-soal latihan yang ada dalam buku pedoman saja. Proses pembelajaran diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran yang relevan karena dengan menggunakan media yang inovatif dan kreatif dalam proses pembelajaran akan dapat membantu siswa yang masih menemui kesulitan memahami materi terutama materi matematika. Masih terbatasnya ketersediaan media maupun sarana dan prasarana yang digunakan pada proses pembelajaran matematika serta keterbatasan membuat media berbasis komputer/digital. Siswa merasa bosan dan kurang termotivasi untuk aktif dalam pembelajaran matematika. Selain itu, inovasi dan kreativitas guru masih kurang dalam memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran atau alat bantu pembelajaran. Guru harus mampu memberikan materi pembelajaran matematika dengan cara yang menarik dan menyenangkan agar siswa lebih

merasa semangat dan termotivasi dalam belajar. Hal yang utama dalam keberhasilan proses pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru di dalam menyampaikan materi agar dapat di pahami dengan baik dan tersampaikan dengan baik kepada siswa. Media pembelajaran adalah salah satu penentu keberhasilan proses belajar mengajar baik itu di dalam kelas maupun di luar kelas. Bahkan media pembelajaran juga merupakan wadah dalam penyampaian dan penyaluran informasi kepada penerima, sehingga dapat menghasilkan aktivitas belajar mengajar secara efektif dan efisien dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran serta meningkatkan minat belajar siswa. Sehingga, dengan penggunaan media pembelajaran akan terjadi proses belajar yang baik, aktif, dan bermanfaat. Khususnya dalam mata pelajaran matematika sangat membutuhkan media pembelajaran yang menarik, mengingat stigma siswa terhadap pelajaran matematika yang menganggap bahwa pembelajaran matematika itu sulit dan membosankan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di UPT SPF SD Negeri Sudirman III Makassar, terdapat beberapa siswa yang tidak mencapai nilai standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70 pada UPT SPF SD Negeri Sudirman III Makassar. Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh dua faktor yaitu faktor dari guru dan siswa. Faktor dari guru yaitu metode yang diajarkan guru sangat monoton sehingga membuat siswa merasa bosan dan

jenuh dalam proses pembelajaran. Sedangkan faktor dari siswa yaitu siswa yang lebih ingin bermain daripada belajar karena bosan dengan proses pembelajaran yang diberikan guru mengakibatkan hasil belajar siswa rendah. Dalam kegiatan proses pembelajaran guru diharapkan dapat menjelaskan konsep kepada siswa. Usaha ini dapat dibantu dengan penggunaan media pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan topik yang akan diajarkan maka diharapkan konsep akan lebih mudah dipahami dengan jelas. Media yang dapat digunakan yaitu media pembelajaran berbantuan aplikasi canva. Aplikasi canva ini merupakan aplikasi desain yang bersifat online, dimana dapat digunakan untuk membuat desain media pembelajaran yang menarik.

Aplikasi canva memiliki halaman kosong yang dapat membantu pengguna/creator membuat desain tentang materi pembelajaran yang diinginkan. Tidak hanya bisa membuat desain dari halaman kosong saja, bagi pemula yang awam dalam hal mendesain, canva juga menyediakan berbagai macam desain yang sudah ada tanpa harus memulai darinya dari halaman kosong. Desain yang tersedia mampu memudahkan proses membuat media pembelajaran yang diinginkan. Keunggulan lain dari canva yaitu dapat langsung digunakan di web browser tanpa harus menginstal aplikasi terlebih dahulu. Canva juga dapat menampilkan keragaman animasi, audio, video, gambar dan teks serta elemen menarik lainnya yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan tampilan yang diinginkan sehingga dapat membuat siswa lebih focus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik. Menjadi alat bantu utama dalam hal perantara menyampaikan materi. Oleh karena itu,

media pembelajaran harus mengarah pada tujuan akhir yaitu untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. Jika media yang digunakan dalam proses pembelajaran semakin menarik, maka tingkat motivasi belajar serta hasil belajar siswa akan semakin tinggi.

Siti Hidayatus, Angnita, & Aryo, (2023) meneliti tentang “Pengaruh Model PBL Berbantuan Canva Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV” hasil menunjukkan bahwa rata-rata nilai hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV mengalami peningkatan. Penelitian lain yaitu Meliana, Dian Permatasari & Dian Nur Antika, (2022) dalam penelitian berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar” penelitiannya menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran canva pada pembelajaran tematik.

Berdasarkan latar belakang masalah serta dasar-dasar pemikiran yang telah dibahas sebelumnya, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V UPT SPF SD Negeri Sudirman III Makassar”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran Berbantuan aplikasi Canva terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran matematika kelas V UPT SPF SD Negeri Sudirman III Makassar ?”

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditemukan maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbantuan aplikasi Canva terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran matematika kelas V UPT SPF SD Negeri Sudirman III Makassar.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Manfaat Teoretis
 1. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai referensi/acuan yang dapat dijadikan pedoman oleh guru dalam membuat media pembelajaran.
 2. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan dasar bagi pelaksanaan penelitian lebih lanjut.
- b. Manfaat Praktis
 1. Bagi siswa
Memotivasi dan meningkatkan hasil belajar siswa agar bisa belajar lebih giat dan aktif dalam proses belajar mengajar.
 2. Bagi guru
Diharapkan bagi guru bisa meningkatkan kreativitasnya dalam memanfaatkan teknologi terkhususnya aplikasi canva sebagai media pembelajaran dengan baik.
 3. Bagi sekolah
Menjadikan media pembelajaran ini sebagai masukan dalam program peningkatan mutu pendidikan sekolah dan kinerja guru.

BAB II

KAJIAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori

Kajian teori yang diuraikan dalam penelitian ini pada dasarnya dijadikan acuan untuk mendukung dan menjelaskan penelitian ini. Sehubungan dengan masalah yang akan diteliti, kerangka teori dianggap relevan dengan penelitian ini diuraikan sebagai berikut.

1. Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Canva

a. Media Pembelajaran

Asal usul kata media berasal dari bahasa latin *medius* secara harfiah yang berarti ‘tengah’, ‘perantara’, ‘pengantar’. Menurut bahasa arab, media adalah perantara wasaail pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan (Arsyad, 2016). Menurut Gerlach & Ely (1971) dalam buku Arsyad (2016) mengatakan bahwa media adalah kejadian yang membangun kondisi peserta didik yang mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap, apabila dipahami secara garis besar. Dalam pengertian tersebut guru, buku, teks, dan lingkungan sekolah merupakan media pembelajaran. Secara khusus media yang digunakan dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai fotografis, alat-alat grafis, atau elektronik untuk memproses, menyusun dan menangkap kembali informasi secara verbal atau visual.

Menurut Zulkarnain, Firdaos, & Sada, (2019) media merupakan suatu instrumen yang dapat dimanipulasi, ditinjau didengarkan, dan dihafalkan. Menurut Musfiqon (2012) media pembelajaran diartikan sebagai alat bantu nonfisik ataupun fisik yang akan digunakan sebagai alat atau perantara antara

guru dan peserta didik dalam menjelaskan atau memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien dalam proses pembelajaran. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima peserta didik dengan utuh dan dapat menarik perhatian maupun minat dari peserta didik untuk belajar lebih menyenangkan.

Dengan digunakannya media pembelajaran, peserta didik dapat meningkatkan prestasi belajarnya juga. Siswa dapat mengembangkan keaktifannya didalam kelas dikarenakan penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa sehingga meningkatkan hasil belajar karena siswa semangat untuk belajar (Nurul Audie, 2019). Yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan adanya media pembelajaran: proses belajar mengajar menjadi mudah dan menarik sehingga siswa dapat mengerti dan memahami pelajaran dengan mudah, efisiensi belajar siswa dapat meningkat karena sesuai dengan tujuan pembelajaran, membantu konsentrasi belajar siswa karena media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa, meningkatkan motivasi belajar siswa karena perhatian siswa terhadap pelajaran dapat meningkat, memberikan pengalaman menyeluruh dalam belajar sehingga siswa dapat memahami secara nyata dari materi yang diberikan lebih mengerti materi secara keseluruhan, siswa terlibat dalam proses pembelajaran sehingga siswa aktif mengikuti dan terlibat dalam proses pembelajaran dan siswa memiliki kesempatan melakukan kreativitas dan mengembangkan potensi yang dimiliki (Nurrita, 2018)

Dari beberapa pengertian yang sudah dijabarkan di atas, dapat disimpulkan bahwasanya pengertian dari media pembelajaran merupakan

sesuatu atau benda yang dapat merangsang pikiran, perasaan, kemauan, menyalurkan pesan dari pengantar maupun penerima pesan. Sehingga dapat mendorong tercapainya proses belajar yang menyenangkan dan memberikan informasi baru terhadap diri peserta didik. Media memberikan motivasi atau rangsangan untuk peserta didik melalui proses pembelajaran sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang sesuai.

Terdapat enam kriteria untuk memilih sebuah media yang digunakan saat pembelajaran menurut Arsyad (2015), antara lain:

- 1) Disesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Tujuan ini diwujudkan dalam bentuk sebuah tugas yang akan dikerjakan peserta didik. Selain itu, tujuan ini juga mengacu pada gabungan dari beberapa ranah kognitif, afektif, atau psikomotorik.
- 2) Tepat untuk mendukung materi pelajaran yang bersifat fakta, nyata, sesuai konsep, atau generalisasi. Kriteria ini digunakan untuk membantu kegiatan pembelajaran supaya menjadi efektif, sehingga media harus selaras atau sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, baik itu tugas peserta didik maupun mental peserta didik.
- 3) Praktis, luwes, dan bertahan lama. Kriteria ini menganjurkan guru atau pendidik untuk memilih media yang mudah ditemukan, mudah dibuat sendiri, atau mudah diperoleh, dapat digunakan dimana pun dan kapan pun, serta mudah dibawa kemana-mana dan mudah dipindahkan.
- 4) Pendidik harus terampil dan menguasai dalam menggunakan media. Apa pun media yang ada atau yang digunakan, guru harus mampu menggunakan, karena jika guru belum dapat menggunakan media tersebut,

maka mutu dan hasil belajar tidak meningkat dan tidak akan sesuai dengan keinginan.

- 5) Pengelompokan sasaran. Kriteria media berhubungan dengan penggunaan media yang disasarkan untuk individu atau kelompok.
- 6) Mutu teknis. Kriteria ini berkaitan dengan syarat teknis untuk pembuatan media.

Sedangkan untuk pemilihan kriteria media pembelajaran yang baik menurut Arsyad (2015), antara lain :

- 1) Kemampuan mengakomodasikan dari sebuah media dengan penyajian stimulus yang tepat (visual atau audio).
- 2) Kemampuan mengakomodasikan respons peserta didik yang tepat (dalam bentuk tertulis, audio, dan kegiatan fisik).
- 3) Kemampuan mengakomodasikan umpan balik.
- 4) Memilih sebuah media utama dan media sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus yang akan disajikan atau dipaparkan pada peserta didik, dan untuk tes maupun Latihan (sebaiknya pada latihan maupun tes menggunakan media yang sama untuk disajikan pada peserta didik).

Misalnya, untuk tujuan pembelajaran yang melibatkan penghafalan peserta didik.

Berdasarkan kriteria-kriteria di atas, memilih, menentukan dan menggunakan media pembelajaran yang baik dalam proses pembelajaran merupakan hal yang penting. Hal ini dipertegas oleh Mc.M.Connel dalam Guslinda, & Kurnia (2018) yang mengatakan bahwa “menggunakan media harus memiliki kesesuaian dengan kebutuhan belajar, karena media apapun

dapat digunakan dalam aktifitas belajar mengajar asalkan sesuai dengan tujuan dari pembelajaran tersebut dan pengajaran itu sendiri”. Melalui penjelasan dari para ahli di atas, dalam pemilihan sebuah media pembelajaran harus tepat dan sesuai dengan kriteria, sehingga mampu menunjang tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Media atau alat bantu dalam pembelajaran sangat dibutuhkan dalam pendidikan. Menurut Hamalik (1986) dalam buku Arsyad (2016) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan motivasi, keingintahuan, minat yang baru yang ditanamkan pada diri peserta didik, rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh terhadap psikologis peserta didik. Pada awalnya media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu visual dalam kegiatan belajar mengajar, yaitu berupa sarana prasarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada peserta didik untuk mendorong motivasi belajar peserta didik, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi sederhana, kongkrit, dan mudah difahami. Levies & Lentz (1982) dalam buku Arsyad (2016) mengemukakan beberapa fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

- 1) Fungsi atensi

Media visual merupakan inti, yaitu mengarahkan dan menarik perhatian peserta didik untuk lebih memperhatikan atau berkonsentrasi kepada materi pelajaran yang berkaitan langsung dengan makna visual yang ditampilkan atau menggunakan teks materi pelajaran. Saat pembelajaran berlangsung seringkali pada awal pelajaran siswa tidak bersemangat dan

kurang tertarik dengan materi pelajaran, atau mata pelajaran itu termasuk salah satu materi pelajaran yang susah bagi peserta didik, yang mengakibatkan peserta didik tidak suka pada matapelajaran tersebut sehingga mereka tidak memperhatikan.

2) Fungsi efektif

Media visual dapat dilihat dari semangat peserta didik ketika belajar atau pada saat membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dari media dapat menggugah semangat, emosi dan sikap peserta didik.

3) Fungsi kompensatoris

Media visual memberikan konteks pemahaman untuk memahami teks. Media visual membantu peserta didik yang kurang bisa atau lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi atau memudahkan dalam teks dan mengingatkan kembali teks tersebut. Dan media pembelajaran berfungsi untuk memudahkan peserta didik yang lemah dan lambat dalam menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Fungsi media pembelajaran Menurut Musfiquon (2012) yaitu merupakan alat bantu untuk peserta didik untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan materi pembelajaran yang sulit dijelaskan atau difahami secara langsung atau secara verbal. Materi dalam pembelajaran akan lebih mudah dan jelas jika dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran. maka media pembelajaran tidak untuk menjelaskan keseluruhan materi pelajaran, tetapi sebagian yang belum jelas saja. Ini sesuai dengan fungsi media yaitu sebagai penjelas.

b. Aplikasi Canva

Canva merupakan salah satu aplikasi desain visual yang sangat mudah untuk digunakan oleh para pengguna, bahkan bagi pemula sekalipun. Canva memiliki banyak fitur yang menarik untuk konten visual yang ingin dibuat oleh pengguna, sehingga pengguna dapat berkreasi se kreatif mungkin (A. Poerna Wardhanie, dkk : 2021)

Penggunaan media Canva dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mempersiapkan media dan mempermudah dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Media tersebut juga bisa mempermudah siswa untuk memahami materi pembelajaran atau penyampaian pesan dalam bentuk teks ataupun video. Tidak hanya itu, media pembelajaran menggunakan Canva ini dapat membantu untuk mempermudah siswa lebih tertarik dan termotivasi dengan pelajaran yang disampaikan dalam media tersebut (Dela Rahmayanti 2020).

Canva adalah satu diantara banyaknya aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam mendesain media pelajaran. Fitur-fitur yang tersedia dapat dikembangkan se kreatif mungkin dan membuat kegiatan pembelajaran di kelas menjadi lebih komunikatif dan visual menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Dalam aplikasi canva tersedih banyak sekali template yang dapat digunakan dengan mudah yakni template untuk poster, pamflet, logo, dokumen, untuk postingan di instagram, wallpaper, laporan, kolase foto, surat kabar, cover majalah, pengumuman, video, sampul buku, kartu bisnis, brosur, infografis, story board, template untuk mempost foto atau video di sosial media, undangan dan lain-lain, yang tentunya dapat dikirim ke berbagai platform sosial media.

Disamping beragam jenis template yang dapat digunakan dengan mudah, aplikasi canva juga memuat fitur-fitur sebagai berikut: (1) jutaan gambar, baik berupa foto, vektor, ilustrasi, bahkan pengguna dapat mengunggah foto dari perangkat sendiri. (2) filter foto, edit foto menggunakan filter yang mudah untuk digunakan; (3) ikon dan bentuk, terdapat beragam jenis ikon, bentuk, dan elemen yang dapat digunakan dengan mudah dan ada ribuan pilihan serta dapat mengunggah elemen sendiri (Garris Pelangi, 2020); (4) font, akses ratusan font yang siap digunakan untuk beragam jenis desain; (5) latar belakang (background), terdapat beragam jenis background yang dapat digunakan untuk mempercantik design. (6) audio, dapat dicari dan digunakan dengan mudah. Sebagai hasil dari desain, aplikasi canva memiliki enam bentuk download untuk hasil desain yang selesai dirancang, yakni terdiri atas PNG, JPG, PDF standard atau Print, Video (MP4), dan animation (MP4/GIF) (Elmira Siska, 2021). Banyak opsi yang disediakan dalam canva sehingga memberikan keleluasaan bagi pengguna dalam membuat beragam jenis desain.

Dalam pemanfaatannya untuk proses pembelajaran, aplikasi canva memuat banyak template yang bisa memudahkan guru saat menciptakan desain media pembelajaran yang kreatif dan juga dapat membuat peserta didik tertarik. Baik dalam bentuk power point, dalam bentuk poster, atau pun dalam bentuk video pembelajaran. Canva memberikan ruang bagi guru untuk bereksplorasi dan mengembangkan kreativitasnya dalam mendesain media pembelajaran. Terlebih dengan sentuhan ratusan ribu elemen yang akan membuat desain pembelajaran tersebut semakin menarik. Aplikasi canva pun dapat diakses melalui laptop atau gawai, serta ada banyak sekali tutorial

penggunaannya pada platform YouTube, sehingga tidak ada kesulitan berarti dalam mengoperasikan aplikasi canva.

Adapun kelebihan dan kekurangan aplikasi canva menurut (Kharissidqi & Firmansyah, 2022) yaitu :

Kelebihan aplikasi Canva meliputi :

1. Memudahkan seseorang dalam membuat desain yang diinginkan atau diperlukan, seperti; pembuatan poster, sertifikat, infografis, template video, presentasi, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi Canva.
2. Karena aplikasi ini menyediakan berbagai macam template yang sudah tersedia dan menarik, maka memudahkan seseorang dalam membuat suatu desain yang sudah disediakan, hanya menyesuaikan saja keinginan serta pemilihan tulisan, warna, ukuran, gambar, dan lain sebagainya yang disediakan.
3. Mudah dijangkau, aplikasi Canva mudah dijangkau disemua kalangan karena bisa didapat melalui Android ataupun Iphone, hanya dengan mendownloadnya untuk mendapatkan aplikasi ini, jika memakai gawai. Apabila memakai laptop, caranya ialah dengan membuka chrome atau web Canva dan masuk pada aplikasi Canva tanpa harus mendownload.

Adapun kekurangan aplikasi Canva yakni :

1. Aplikasi Canva mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, bila mana tidak adanya internet atau kuota dalam gawai maupun laptop yang akan menjangkau aplikasi Canva, Canva tidak dapat dipakai atau mendukung dalam proses mendesain.

2. Dalam aplikasi Canva ada template, stiker, ilustrasi, font, dan lain sebagainya secara berbayar. Jadi, ada beberapa yang berbayar ada yang tidak. Tetapi hal ini tidak masalah dikarenakan banyak template yang menarik dan gratis lainnya. Hanya bagaimana pengguna dapat mendesain sesuatu secara menarik dan mengandalkan kreativitas sendiri.
3. Terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain, entah itu templatnya, gambar, warna, dan sebagainya. Tetapi ini juga tidak menjadi masalah, kembali lagi kepada pengguna dalam memilih sesuatu desain yang berbeda.

2. Pembelajaran Matematika di SD

a. Pengertian Pembelajaran Matematika di SD

Matematika adalah suatu alat untuk mengembangkan cara berpikir, karena itu matematika sangat diperlukan baik untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari maupun untuk menunjang kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (Offirston, 2014:1). Ini berarti bahwa belajar matematika untuk mempersiapkan siswa agar mampu menggunakan pola pikir matematika dalam kehidupan kesehariannya dan dalam mempelajari ilmu pengetahuan lain.

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia (Depdiknas, 2006:147). Sedangkan pembelajaran diartikan sebagai suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk menjadikan seseorang bisa mencapai tujuan kurikulum (Kosasih, 2014:11). Suatu

pembelajaran berlangsung secara efektif apabila tujuannya tercapai sesuai dengan yang telah direncanakan.

Pembelajaran matematika adalah membentuk logika berpikir bukan sekedar pendai berhitung. Berhitung dapat dilakukan dengan alat bantu, seperti kalkulator dan komputer, namun menyelesaikan masalah perlu logika berpikir dan analisis (Fatimah, 2009:8). Oleh karena itu, siswa dalam belajar matematika harus memiliki pemahaman yang benar dan lengkap sesuai tahapan, melalui cara dan media yang menyenangkan dengan menjalankan prinsip matematika.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika di sekolah dasar merupakan salah satu kajian yang penting untuk diberikan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan menghitung dan mengolah data. Kompetensi tersebut diperlukan agar siswa dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti dan kompetitif. Pembelajaran matematika juga dapat digunakan untuk sarana dalam pemecahan masalah dan mengomunikasikan ide atau gagasan dengan menggunakan simbol, tabel, diagram, dan media lain.

Menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas, guru seringkali menemukan kesulitan dalam memberikan materi pembelajaran khususnya bagi guru matematika dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah masih menunjukkan kekurangan dan keterbatasan terutama dalam memberikan hasil kongkrit dari materi pembelajaran matematika yang disampaikan, sehingga hal tersebut berakibat langsung pada rendah dan tidak meratanya kualitas hasil

yang dicapai oleh para peserta didik. Kondisi semacam ini akan terus terjadi selama guru matematika masih menganggap bahwa dirinya merupakan sumber belajar bagi siswa dan guru sering kali beranggapan bahwa mereka mengajar hanya menyampaikan materi kepada peserta didik tanpa mengetahui kondisi peserta didik serta mengeabaikan peran media pembelajaran (Ardilla Wahyudi et al., 2023)

b. Tujuan Pembelajaran Matematika di SD

Berdasarkan Permendiknas No. 22 Tahun (2006:148) Tentang Standar Isi Satuan mata pelajaran matematika bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau logaritma secara luwes, akurat, efisien dan tepat dalam pemecahan masalah.
- 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- 4) Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
- 5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan.

Selain tujuan pembelajaran matematika di atas, ada beberapa tujuan pembelajaran matematika harus dibedakan menjadi 2 menurut Fatimah

(2009:15) yaitu: 1) Anak pandai menyelesaikan permasalahan (menjadi problem solver). Hal ini dapat dicapai apabila dalam menerapkan prinsip pembelajaran matematika dua arah. Anak-anak akan dapat menguasai konsep-konsep matematika dengan baik. 2) Anak pandai dalam berhitung. Anak mampu melakukan perhitungan dengan benar dan tepat (cepat bukan tujuan utama). Kedua tujuan tersebut dicapai apabila siswa memahami operasi dasar matematika, menghafal dasar matematika (penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian).

Berdasarkan uraian di atas, tujuan tersebut merupakan tujuan penting yang harus dicapai dalam pembelajaran matematika guna menghadapi kehidupan yang selalu berubah dan berkembang. Menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berhitung menggunakan bilangan sebagai alat dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran matematika juga dapat membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif dan disiplin.

c. Karakteristik Pembelajaran Matematika di SD

Selain pengertian dan tujuan pembelajaran matematika SD, yang telah diajarkan, pembelajaran matematika juga mempunyai beberapa karakteristik yaitu (Amir, 2014:78-79):

- 1) Pembelajaran matematika menggunakan metode spiral, yaitu pembelajaran matematika yang selalu dikaitkan dengan materi yang sebelumnya.
- 2) Pembelajaran matematika bertahap, yang dimaksudkan disini adalah pembelajaran matematika yang dimulai dari hal yang konkret menuju hal

yang abstrak, atau dari konsep-konsep yang sederhana menuju konsep yang lebih sulit.

- 3) Pembelajaran matematika menggunakan metode induktif, yaitu metode yang menerapkan proses berrpikir yang berlangsung dari kejadian khusus menuju umum.
- 4) Pembelajaran matematika menganut kebenaran konsistensi, artinya tidak ada pertentangan antara kebenaran yang satu dengan yang lain, atau dengan kata lain suatu pertanyaan dianggap benar apabila didasarkan atas pertanyaan-pertanyaan terdahulu yang diterima kebenarannya.
- 5) Pembelajaran matematika hendaknya bermakna, yaitu cara pengajaran materi pembelajaran yang mengutamakan pengertian daripada hafalan.

Beberapa uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran matematika di SD adalah pembelajaran matematika yang menyenangkan. Pembelajaran matematika yang menyenangkan membantu siswa untuk lebih menyukai matematika. Matematika dikenal dengan mata pelajaran yang rumit dan sukar itulah yang sudah menjadikan matematika banyak yang tidak menyukai. Oleh karena itu, karakteristik pembelajaran matematika hendaknya bermakna dan menyenangkan untuk siswa khususnya sekolah dasar.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa. Dalam hal ini Naswawi berpendapat dalam Susanto (2019:5) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa dalam

memperelajari materi Pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes. Senada dengan Nawawi dalam Susanto, Yulia dan Arifin (2016:37) berpendapat bahwa hasil belajar adalah suatu bukti keberhasilan seseorang dalam mempelajari materi pembelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk nilai yang diperoleh dari hasil belajar yaitu tes. Adapun pendapat senada mengenai hasil belajar disampingkan oleh Sukiyasa dan Sukoco bahwa hasil belajar merupakan dampak dari segala proses memperoleh pengetahuan, hasil dari Latihan, hasil dari proses perubahan tingkah laku yang dapat diukur baik melalui tes perilaku, tes kemampuan kognitif, maupun tes psikomotorik.

Hasil belajar memiliki berbagai macam jenisnya, menurut Usman dalam Jihad dan Haris (2020:16) hasil belajar di bagi menjadi tiga kelompok yaitu 1) domain kognitif, 2) domain efektif dan 3) domain psikomotorik.

Menurut Nana, hasil belajar (Achievement) adalah realisasi, pemakaran, kecakapan-kecakapan potensi atau kapasitas yang dimiliki seseorang dan dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam penguasaan, pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik. Selain itu hasil belajar juga dapat diartikan sebagai pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Selain dari rana kognitif, hasil belajar juga diadakan untuk melihat sejauh mana perubahan siswa dalam sikap dan keterampilan mereka berdasarkan pengertian-pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan sesuatu yang diadakan berupa perubahan tingkah laku atau sikap, keterampilan dan kognitif siswa akibat adanya perbuatan yang terarah pada penyelesaian tugas-tugas belajar.

Hasil belajar di peroleh dari usaha mereka membaca, mengikuti petunjuk, mengamati, memikirkan, meniru, dan mencoba sendiri setiap kegiatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran.

b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Muhibbin (2010:129) menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, sebagai berikut :

- 1) Faktor internal adalah yang ada dalam individu yang sedang belajar.

Faktor internal meliputi : faktor jasmaniah dan faktor psikologis.

- 2) Faktor eksternal adalah faktor yang diluar individu. Faktor eksternal meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

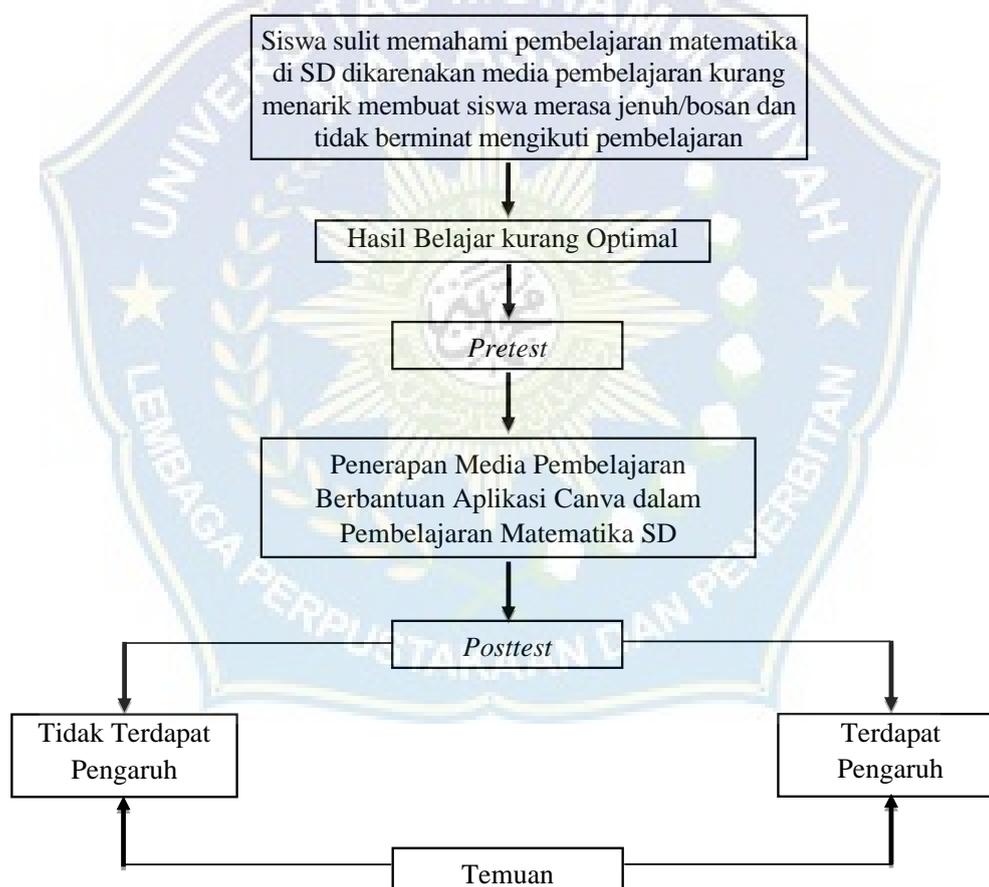
- 3) Faktor pendekatan belajar (approach to learning), yakni jenis Upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pembelajaran.

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar diatas peneliti menggunakan faktor pendekatan belajar berupa penggunaan media pembelajaran berbantuan canva agar siswa secara aktif dan tertarik dalam pembelajaran matematika karena media yang digunakan menarik.

B. Kerangka Berpikir

Kerangka pikir peneliti dibangun dari kurangnya hasil belajar siswa terhadap pembelajaran matematika. Matematika adalah pembelajaran yang sangat penting untuk dipelajari dan sering kita jumpai dimana pun berada dan juga mata pelajaran yang tidak luput dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi

pelajaran matematika tidak terlalu banyak disukai oleh siswa, karena mereka beranggapan bahwa pelajaran matematika itu susah, rumit dan membosankan. Sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa ditambah lagi dengan metode pengajaran yang terlalu monoton. Salah satu faktor yang mempengaruhi kurangnya motivasi belajar siswa dalam belajar matematika adalah kurangnya atau minimnya penggunaan dalam media pembelajaran. Berdasarkan uraian diatas, maka kerangka pikir dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut :



Bagan 2.1 Kerangka Pikir

C. Hasil penelitian Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan judul penelitian yang dilakukan untuk mengetahui penerapan pembelajaran dengan menerapkan media canva dalam pembelajaran adalah sebagai berikut :

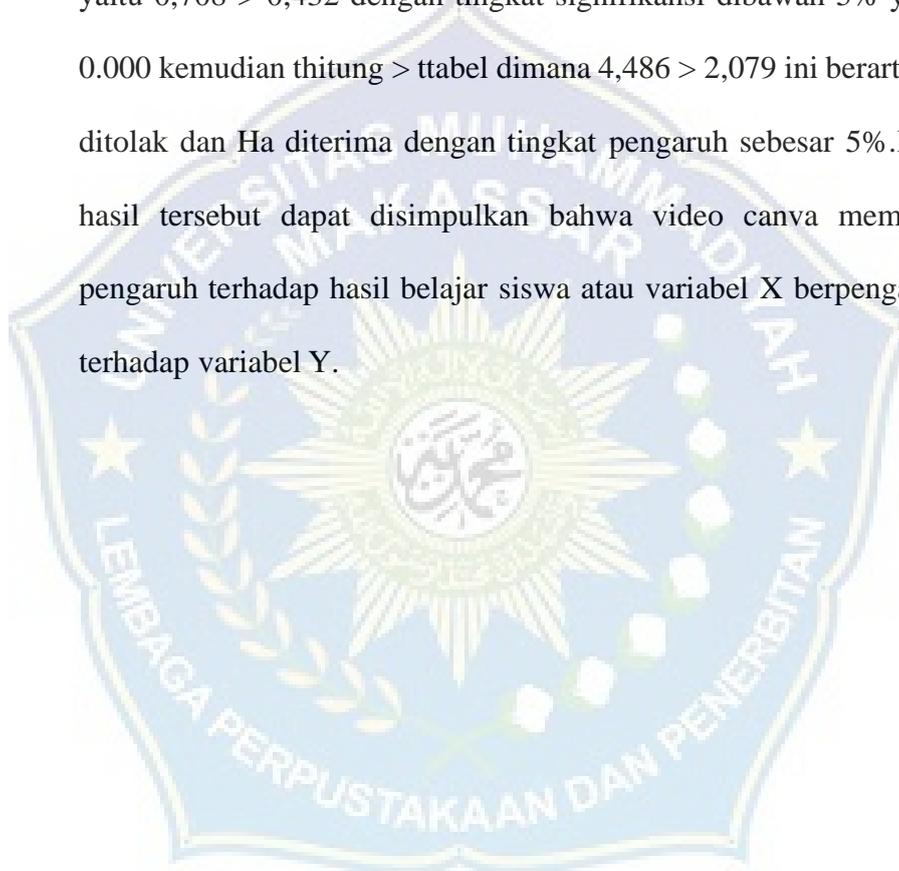
- 1) Siti Hidayatus, Angnita, & Aryo, (2023) dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Model PBL Berbantuan Canva Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model PBL berbantuan canva terhadap hasil belajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IVA Sekolah Dasar. Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji Paired Sample T Test yang menunjukkan $\text{Sig.} = 0,000 < \alpha = 0,05$ maka H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar yang signifikan menggunakan model pembelajaran PBL berbantuan canva. Penelitian ini juga menggunakan uji one sample T Test yang menunjukkan bahwa $t_{\text{hitung}} = 3.809 > t_{\text{tabel}}$ atau $\text{sig.} 0,000 < 0,05$ maka H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata nilai hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IVA minimal 75 ($\mu_o \geq 75$).
- 2) Siti Masitoh, (2023) dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh *Problem Based Learning (PBL)* Berbantuan Canva Terhadap *Student Well Being* dan Hasil Belajar IPA SD Pada Materi Udara Bersih Bagi Kesehatan”. Hasil penelitian terhadap *student well being* pada kelas eksperimen melalui uji *Wilcoxon Signed rank test* di dapatkan rata-rata *student well being* sebelum menggunakan model pembelajaran

PBL berbantuan canva adalah 13.50 sedangkan rata-rata *student well being* sesudah menggunakan model pembelajaran PBL berbantuan canva menjadi 28.32 dan didapatkan nilai Z sebesar -6.135 dan nilai Sig.(2-tailed) 0,000 lebih kecil dari tingkat α (0,05) sehingga menolak H_0 dan menerima H_1 maka kesimpulannya terdapat pengaruh model pembelajaran PBL berbantuan canva terhadap *student wellbeing* kelas V Sekolah Dasar.

- 3) Meliana, Dian Permatasari & Dian Nur Antika, (2022) dalam penelitian berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh terhadap keaktifan belajar siswa pada kelas yang menggunakan media pembelajaran canva. Hasil nilai t tes menggunakan SPSS 25 menunjukkan bahwa nilai t signifikan = $0,001 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil effect size yang diperoleh sebesar 1,455, dengan kategori pengaruh kecil, hal tersebut berarti terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran canva terhadap keaktifan belajar siswa. Selanjutnya, hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran canva pada pembelajaran. Hasil nilai t tes menggunakan SPSS 25 menunjukkan bahwa nilai t signifikan = $0,002 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil effect size yang diperoleh sebesar 1,083 dengan kategori pengaruh kecil, hal tersebut berarti terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran canva pada pembelajaran

tematik.

- 4) Andri Irawan & Safrida Napitupulu, (2022) dalam penelitian berjudul “Pengaruh Video Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Dengan Pendekatan Konstruktivisme SD Swasta Islam Terpadu Nurul Ikhwan Kecamatan Pantai Cermin”. Hasil Penelitian dibuktikan melalui uji regresi linier sederhana yaitu $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $0,708 > 0,432$ dengan tingkat signifikansi dibawah 5% yaitu 0.000 kemudian $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana $4,486 > 2,079$ ini berarti H_0 ditolak dan H_a diterima dengan tingkat pengaruh sebesar 5%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa video canva memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa atau variabel X berpengaruh terhadap variabel Y.



Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Pada Penelitian Penulis

No.	Peneliti	Persamaan	Perbedaan
1	Siti Hidayatus, Angnita, & Aryo, (2023) “Pengaruh Model PBL Berbantuan Canva Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV”.	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang saya lakukan yaitu pada media pembelajaran yang berbantuan canva, desain penelitian <i>One Group Pretest-Posttest</i> dan jenis penelitian yang sama menggunakan penelitian kuantitatif eksperimen.	Perbedaan penelitian ini terdapat pada mata pelajaran, tingkat kelas, sampel dan populasi.
2	Siti Masitoh, (2023) “Pengaruh <i>Proble Based Learning</i> (PBL) Berbantuan Canva Terhadap <i>Student Well Being</i> dan Hasil Belajar IPA SD Pada Materi Udara Bersih Bagi Kesehatan”.	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang saya lakukan yaitu pada media pembelajaran yang berbantuan canva terhadap hasil belajar dan jenis penelitian yang sama menggunakan penelitian kuantitatif.	Perbedaan penelitian ini terdapat pada materi pembelajaran, sampel dan populasi.
3	Meliana, Dian Permatasari & Dian Nur Antika, (2022) “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar”.	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang saya lakukan yaitu pada media pembelajaran yang berbantuan canva dan jenis penelitian yang sama menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen.	Perbedaan penelitian ini terdapat pada variable yang di teliti, sampel dan juga populasinya.
4	Andri Irawan & Safrida Napitupulu, (2022) “Pengaruh Video Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Dengan Pendekatan Konstruktivisme SDSwasta Islam Terpadu Nurul Ikhwan Kecamatan Pantai Cermin”.	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang saya lakukan yaitu pada media pembelajaran dengan menggunakan canva.	Perbedaan penelitian ini terdapat pada sampel dan populasi.

D. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2014:96) Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Dikatakan sementara karena jawabannya yang diberikan baru berdasarkan teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Berdasarkan landasan teori dan kerangka pikir yang telah dipaparkan, maka adapun hipotesis penelitian yaitu “Media pembelajaran berbantuan Aplikasi Canva memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V UPT SPF SD Negeri Sudirman III Makassar”.

Adapun hipotesis statistik pada penelitian ini yaitu :

$$H_0 : \mu^1 < \mu^2$$

$$H_1 : \mu^1 \geq \mu^2$$

Keterangan :

μ^1 = Rata-rata hasil belajar sebelum diberikan perlakuan

μ^2 = Rata-rata hasil belajar sebelum diberi perlakuan

H_0 = Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Canva Tidak Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V UPT SPF SD Negeri Sudirman III Makassar

H_1 = Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Canva Memiliki Pengaruh Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V UPT SPF SD Negeri Sudirman III Makassar

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan rancangan penelitian kuantitatif eksperimen untuk mengetahui hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan aplikasi canva. Penelitian eksperimen (Experimental Research) merupakan kegiatan penelitian yang bertujuan untuk menilai suatu perlakuan/tindakan/treatment pendidikan terhadap subjek/objek penelitian untuk menguji hipotesis. Sugiyono (2019: 111) bahwa “metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan, yang merupakan metode kuantitatif, digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (treatment/perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan”. Dalam penelitian ini penulis melakukan jenis penelitian quasi eksperimen dengan bentuk *nonequivalent control group design* yang menjelaskan bahwa dalam penelitian dengan desain ini terdapat pretest sebelum diberikan perlakuan ke siswa. Dengan cara tersebut hasil dari perlakuan dapat diketahui dengan akurat dan dapat dibandingkan setelah dilakukan posttest.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini direncanakan di UPT SPF SD Negeri Sudirman III Makassar Kecamatan Ujung Pandang, Kota Makassar Provinsi Sulawesi Selatan.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Sugiyono (2017: 80) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah semua siswa kelas V UPT SPF SD Negeri Sudirman III Makassar sebanyak 40 siswa yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas V A berjumlah 20 siswa dan V B berjumlah 20 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi. Sugiyono (2020: 118) bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel penelitian akan dipilih secara acak dengan keseluruhan siswa kelas V dengan jumlah siswa 40 orang yang terdiri dari kelas V A sebagai kelompok eksperimen 20 siswa dan kelas V B sebagai kelompok kontrol 20 Siswa.

D. Desain Penelitian

Peneliti memilih quasi eksperimen dengan bentuk *nonequivalent control group design*. Dimana sebelum dilakukan penelitian, kedua kelompok diberi pretest untuk mengetahui keadaan awalnya. Selama penelitian berlangsung kelompok pertama diberi perlakuan dan kelompok yang lain tidak diberi perlakuan. Kelompok yang diberi perlakuan penggunaan media pembelajaran berbantuan aplikasi canva dijadikan kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberi perlakuan penggunaan media pembelajaran berbantuan aplikasi

canva dijadikan kelas kontrol. Adapun desain penelitian ini dapat digambarkan, sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kelompok Kontrol dan Eksperimen

Kelompok	Pre Test	Perlakuan	Post Test
E	O ₁	X ₁	O₂
K	O ₃	X ₂	O₄

Sumber : Sugiyono,2017

Keterangan :

O₁ = Pretest kelompok eksperimen

O₂ = Posttest kelompok eksperimen

O₃ = Pretest kelompok kontrol

O₄ = Posttest kelompok kontrol

X₁ = Mendapat perlakuan

X₂ = Tidak mendapat perlakuan

E. Variable Penelitian

Kerlinger (dalam sugiyono, 2011 : 63) variabel adalah konstruk atau sifat yang akan dipelajari. Diperjelas oleh Sugiyono (2011: 64) bahwa variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variable Bebas

Variabel bebas (independent variabel) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubannya atau timbulnya variabel

terikat (Sugiyono, 2011: 64). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Canva.

2. Variable Terikat

Variabel terikat (dependent variabel) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2011: 64). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah Hasil Belajar.

F. Definisi Oprasional Variable

1. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi yang artinya ada perubahan tingkat kemampuan setelah dilakukan kegiatan belajar. Hasil belajar dalam penelitian ini setelah dilakukan pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan aplikasi canva, siswa diharapkan mencapai target sesuai kriteria ketuntasan minimal.

2. Pembelajaran Matematika

Menurut Laswadi (2015:34), pembelajaran matematika yang baik yaitu melibatkan perbuatan, pengayaan, pemeliharaan dan adaptasi materi pembelajaran untuk mencapai tujuan, menangkap, mempertahankan daya tarik, dan melibatkan siswa dalam membangun pemahaman matematika. Pembelajaran matematika adalah suatu pembelajaran yang melatih siswa berfikir logis dan sistematis dalam memecahkan masalah dalam pembelajaran matematika.

3. Aplikasi Canva

Canva merupakan salah satu aplikasi desain visual yang sangat mudah untuk digunakan oleh para pengguna, bahkan bagi pemula sekalipun. Penggunaan media Canva dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mempersiapkan media dan mempermudah dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Media tersebut juga bisa mempermudah siswa untuk memahami materi pembelajaran atau penyampaian pesan dalam bentuk teks ataupun video. Tidak hanya itu, media pembelajaran menggunakan Canva ini dapat membantu untuk mempermudah siswa lebih tertarik dan termotivasi dengan pelajaran yang disampaikan dalam media tersebut

G. Instrumen Penelitian

Dalam pembelajaran penggunaan media pembelajaran berbantuan aplikasi canva, maka ada beberapa hal yang harus diperhatikan sebaik-baiknya agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Ada 3 tahap yang digunakan sebelum menerapkan pembelajaran yaitu:

1. Langkah persiapan. Langkah persiapan dapat dilakukan dengan cara, yaitu:
 - a. Mengidentifikasi permasalahan
 - b. Mengajantarkan surat izin penelitian ke sekolah
 - c. Menyiapkan bahan ajar
 - d. Membuat desain media pembelajaran matematika menggunakan aplikasi canva
2. Tahap pelaksanaan. Tahap pelaksanaan meliputi :
 - a. Memberikan tes awal (pretest) untuk mengetahui kemampuan awal siswa

- b. Menerapkan media yang telah dibuat menggunakan aplikasi canva pada proses pembelajaran berlangsung
 - c. Memberikan tes akhir (posttest) untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah diberi perlakuan metode eksperimen.
3. Mengadakan hasil dan pelaporan. Adapun tahap-tahap yang dilakukan yaitu:
 - a. Mengumpulkan hasil pengolahan data
 - b. Menganalisis hasil pengolahan data

b. Instrumen Penelitian

Banyaknya instrumen penelitian bergantung pada banyaknya jumlah variabel penelitian yang telah diterapkan. Instrument penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur variable penelitian, (Sugiyono, 2011: 119). Pada penelitian ini instrumen yang digunakan peneliti berupa lembar observasi dan tes.

1. Lembar observasi

Pada saat proses belajar mengajar dilakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa. Lembar observasi ini memuat item-item yang akan diamati pada siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Lembar observasi yang digunakan terdiri dari lembar observasi guru dan siswa.

2. Tes hasil belajar

Instrumen tes hasil belajar ini dilakukan sebanyak dua kali yaitu posttest dan pretest yang diberikan kepada siswa sebelum perlakuan dan setelah perlakuan. Tes ini bertujuan untuk mengukur hasil belajar pada siswa kelas V

sekolah dasar negeri Sudirman III makassar. Tes yang dimaksud disini adalah tes hasil belajar siswa dalam menjawab pertanyaan.

H. Teknik Pengumpulan Data

Cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data disebut metode pengumpulan data, (Suharsimi Arikunto, 2010: 100). Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, tes dan dokumentasi.

1. Observasi

Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 265), observasi adalah usaha sadar untuk mengumpulkan data yang dilakukan secara sistematis sesuai dengan prosedur standar. Observasi dalam penelitian ini adalah observasi terstruktur yang dilakukan untuk mengamati kesesuaian langkah-langkah pembelajaran oleh guru. Untuk melakukan observasi terstruktur, peneliti menggunakan pedoman observasi sebagai panduan selama pembelajaran berlangsung.

2. Tes

Nana Sudjana (2009: 35) mengemukakan bahwa tes umumnya digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar siswa terutama hasil belajar kognitif yang berkaitan dengan penguasaan bahan pelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran. Ada dua Teknik tes yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini yaitu pretest dan posttest. Pretest digunakan untuk mengetahui keadaan awal siswa, sedangkan posttest digunakan untuk mengukur pencapaian siswa setelah belajar menggunakan media pembelajaran berbantuan canva. Hal ini dilakukan untuk mengetahui hasil

perbedaan hasil belajar siswa sesudah dan sebelum menggunakan media pembelajaran berbantuan canva.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik berupa dokumen tertulis, gambar, maupun elektronik, (Nana Syaodih Sukmadinata, 2010: 221)

Dokumentasi pada penelitian ini digunakan untuk memperkuat data hasil penelitian berupa gambar/foto yang menggambarkan peristiwa pada saat dilakukan penelitian.

I. Teknik Analisis Data

a. Analisis statistik deskriptif

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan analisis statistik deskriptif. Statistik deskriptif merupakan kegiatan statistik yang diawali dengan menghimpun data, menyusun data, mengolah data, menyajikan data dan menganalisis data angka untuk memberikan gambaran mengenai suatu fenomena, kejadian atau peristiwa. Analisis statistik deskriptif ini membantu untuk mendeskripsikan hasil belajar matematika untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang hasil belajar siswa yang dikelompokkan menjadi 5 kategori: sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, sangat rendah. Analisis deskriptif dilakukan dengan bantuan program SPSS.

Tabel 3.2 Standar Ketuntasan Hasil Belajar

Skor	Kategori
90 – 100	Sangat Baik
86 – 89	Baik
70 – 85	Cukup
0 – 69	Kurang

(Sumber: UPT SPF SD Negeri Sudirman III)

Kriteria seseorang siswa dikatakan tuntas apabila memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 70, sedangkan ketuntasan klasik tercapai apabila minimal 85% siswa kelas tersebut telah mencapai skor paling sedikit 70.

Tabel 3.3 Kategori Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V UPT SPF SD Negeri Sudirman III Makassar

Nilai	Kriteria
$0 \leq X < 69$	Tidak Tuntas
$70 \leq X < 100$	Tuntas

(Sumber: UPT SPF SD Negeri Sudirman III)

Berdasarkan tabel 3.3 di atas bahwa siswa memperoleh nilai pada interval 70-100 dinyatakan tuntas dalam mengikuti proses belajar mengajar dan siswa yang memperoleh nilai interval 0-69 maka siswa dinyatakan tidak tuntas dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Sedangkan pembelajaran yang dilakukan dikatakan tuntas secara klasikal jika minimal 85% siswa mencapai ketuntasan.

Ketuntasan belajar klasikal dapat dihitung dengan rumus berikut:

$$\text{Ketuntasan klasikal} = \frac{\text{banyaknya siswa dengan nilai} \geq 70}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

b. Mean (Me)

Rumus mean dalam data bergolong yang digunakan adalah :

$$\text{Me} = \frac{\sum f_i x_i}{f_i}$$

Keterangan:

Me = Nilai

$\sum f_i x_i$ = Jumlah banyaknya siswa

f_i = Jumlah nilai

c. Median (Md)

Median adalah suatu harga yang membagi luas histogram frekuensi menjadi bagian yang sama besar. Rumus median untuk data bergolong adalah sebagai berikut :

$$\text{Md} = b + p \left(\frac{\frac{1}{2}n - F}{f} \right)$$

Keterangan :

Md = median

b = batas bawah, dimana median akan terletak

p = panjang kelas interval

n = banyak data /jumlah sampel

F = jumlah semua frekuensi sebelum kelas median

f = frekuensi kelas median

d. Modus (M_o)

Modus adalah nilai yang sering muncul/nilai yang frekuensinya banyak dalam distribusi data. Rumus modus untuk data bergolong adalah sebagai berikut :

$$M_o = b + p \left(\frac{b_1}{b_1 + b_2} \right)$$

Keterangan :

M_o = modus

b = batas kelas interval dengan frekuensi terbanyak

p = panjang kelas interval

b_1 = frekuensi pada kelas modus (frekuensi pada kelas interval yang terbanyak) dikurangi frekuensi kelas interval terdekat sebelumnya.

b_2 = frekuensi pada kelas modus dikurangi frekuensi kelas interval terdekat berikutnya.

b. Analisis Inferensial

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data Pengujian normalitas dalam penelitian ini yang bertujuan untuk mengetahui apakah populasi berdistribusi normal. Dalam penggunaan *statistic inferensial* ini peneliti menggunakan tehnik statistik independen sampel t-test dengan tahapan sebagai berikut :

Jika nilai signifikasi atau nilai $p > 0,05$ maka berdistribusi normal.

Jika nilai signifikasi atau nilai $p < 0,05$ maka tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas Setelah kedua sampel penelitian dinyatakan terdistribusi normal, langkah selanjutnya adalah mencari nilai homogenitas

menggunakan program SPSS yaitu *One Way Anova*. Data normal dan data homogen jika taraf signifikan $>0,05$

$$t' = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan :

t' = harga

x_1 = rata-rata kelompok kelas eksperimen

x_2 = rata-rata kelompok kelas kontrol

n_1 = banyaknya sampel pada kelas eksperimen

n_2 = banyaknya sampel pada kelas kontrol

s_1^2 = Varians kelas eksperimen

s_2^2 = varians kelas kontrol

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis untuk menguji hipotesis penelitian yang dirumuskan dan hipotesis kerja atau statistic digunakan independen sampel t-test. Pada uji hipotesis ini, di ambil satu sampel yang kemudian di analisis apakah ada perbedaan rata-rata dari sampel tersebut.

Untuk pengujian hipotesis, selanjutnya nilai t_{hitung} diatas dibandingkan dengan nilai dari tabel distribusi t (t_{tabel}). Cara penentuan nilai t_{tabel} didasarkan pada taraf signifikansi tertentu (misal $\alpha = 0,05$).

Kriteria pengujian hipotesis:

Tolak H_0 , jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan

Terima H_1 , jika $t_{hitung} < t_{tabel}$

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Statistik Deskriptif

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SPF SD Negeri Sudirman III Makassar pada siswa kelas eksperimen yaitu kelas V A. penelitian ini diterapkan dalam pembelajaran penjumlahan dan pengurangan pecahan matematika dan media pembelajaran yang digunakan adalah media pembelajaran berbantuan aplikasi canva. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui adanya pengaruh media pembelajaran berbantuan aplikasi canva terhadap hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian *quasy ekperiment*. Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas V A dan V B jumlah 40 siswa. Peneliti membagi sampel penelitian ini menjadi dua kelompok yaitu terdiri dari 20 siswa kelas V A (Eksperimen) dan 20 siswa kelas V B (Kontrol). Penelitian ini berlangsung selama 4 kali pertemuan. Dimana pertemuan pertama siswa diberikan pretest dalam bentuk soal dengan jumlah 5 butir, yang berupa soal essay. Pertemuan kedua, ketiga dan keempat adalah pemberian *treatment* (perlakuan) menggunakan media pembelajaran berbantuan aplikasi canva untuk kelas eksperimen sedangkan dikelas kontrol tanpa menggunakan media pembelajaran berbantuan aplikasi canva dan pada akhir pembelajaran pada pertemuan keempat diberikan posttest dalam bentuk soal essay yang berjumlah 5 butir

1. Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Tabel 4.1 Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen Sebelum Perlakuan (Pretest)

N	Valid	20
	Missing	0
Mean		64.05
Median		65.00
Mode		65
Std. Deviation		8.581
Minimum		53
Maximum		80

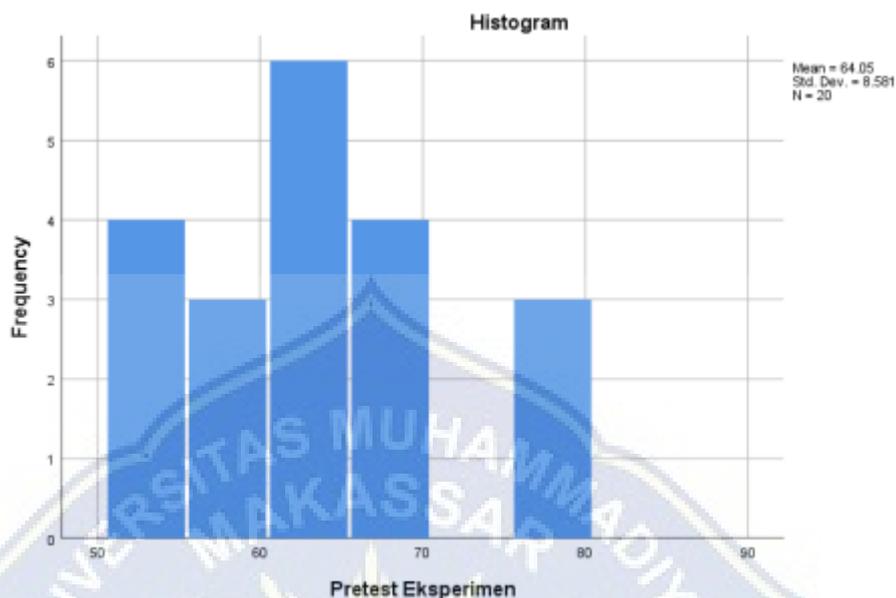
Hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS 25 pada data sebelum perlakuan (pretest) pada kelas eksperimen didapat jumlah sampel 20, skor rata-rata = 64,05 nilai tengah = 64, simpangan baku = 8,58, nilai minimum = 53 dan nilai maksimum = 80.

Distribusi frekuensi skor pretest kelas eksperimen dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi PreTest Kelas Eksperimen

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
Sangat Baik	90 – 100	0	0
Baik	86 – 89	0	0
Cukup	70 – 85	5	26
Kurang	0 – 69	15	74
Jumlah		20	100

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi pretest kelas eksperimen dapat digambarkan dalam histogram di bawah ini:



Gambar 4.1 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen Sebelum Perlakuan (Pretest)

Berdasarkan tabel dan histogram di atas, frekuensi pretest kelas eksperimen mayoritas terletak pada interval 0-69 sebanyak 15 siswa (74%) dan 70-85 sebanyak 5 siswa (26%).

Adapun deskripsi ketuntasan hasil belajar pretest kelas eksperimen disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.3 Ketuntasan Skor Hasil Belajar Pretest Kelas Eksperimen

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
0-69	Tidak Tuntas	15	74
70-100	Tuntas	5	26
Jumlah		20	100

Berdasarkan pada tabel 4.3 ketuntasan pretest skor hasil belajar murid menunjukkan bahwa pada pelaksanaan pretest terdapat 15 siswa (74%)

memperoleh tidak tuntas, sedangkan sebanyak 5 siswa (26%) memperoleh nilai tuntas.

Tabel 4.4 Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen Setelah Perlakuan (Posttest)

N	Valid	20
	Missing	0
Mean		80.75
Median		80.50
Mode		75 ^a
Std. Deviation		7.643
Minimum		69
Maximum		96

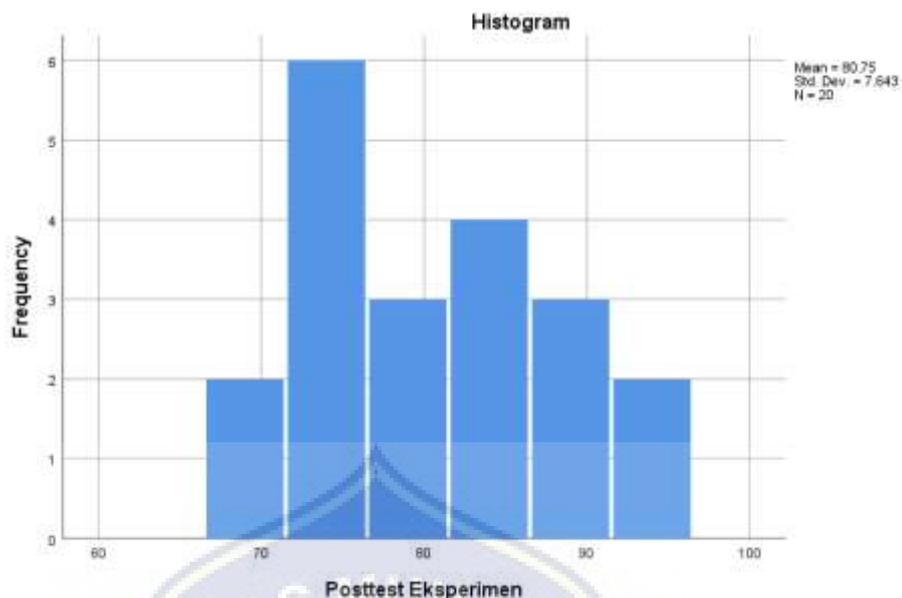
Hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS 25 pada data setelah perlakuan (posttest) pada kelas eksperimen didapat jumlah sampel 20, skor rata-rata = 80,75 nilai tengah = 88, simpangan baku = 7,64, nilai minimum = 69 dan nilai maksimum = 96.

Distribusi frekuensi skor posttest kelas eksperimen dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi PostTest Kelas Eksperimen

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
Sangat Baik	90 – 100	3	16
Baik	86 – 89	2	11
Cukup	70 – 85	13	62
Kurang	0 – 69	2	11
Jumlah		20	100

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi posttest kelas eksperimen dapat digambarkan dalam histogram di bawah ini:



Gambar 4.2 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen Setelah Perlakuan (Posttest)

Berdasarkan tabel dan histogram di atas, frekuensi posttest kelas eksperimen 3 siswa (16%) mendapatkan nilai 90-100 (sangat baik), 2 siswa (11%) mendapatkan nilai 86-89 (baik), 13 siswa (62%) mendapatkan nilai 70-85 (cukup) dan 2 siswa (16%) mendapatkan nilai 0-69 (kurang).

Adapun deskripsi ketuntasan hasil belajar posttest kelas eksperimen disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.6 Ketuntasan Skor Hasil Belajar Posttest Kelas Eksperimen

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
0-69	Tidak Tuntas	2	11
70-100	Tuntas	18	89
Jumlah		20	100

Berdasarkan pada tabel 4.6 ketuntasan posttest skor hasil belajar murid menunjukkan bahwa pada pelaksanaan posttest terdapat 2 siswa (11%)

memperoleh tidak tuntas, sedangkan sebanyak 18 siswa (89%) memperoleh nilai tuntas.

2. Hasil Belajar Kelas Kontrol

Tabel 4.7 Hasil Belajar Kelas Kontrol (Pretest)

N	Valid	20
	Missing	0
Mean		54.70
Median		54.50
Mode		65
Std. Deviation		6.424
Minimum		45
Maximum		65

Hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS 25 pada data sebelum perlakuan (pretest) pada kelas kontrol didapat jumlah sampel 20, skor rata-rata = 54,70 nilai tengah = 55, simpangan baku = 6,42, nilai minimum = 45 dan nilai maksimum = 65.

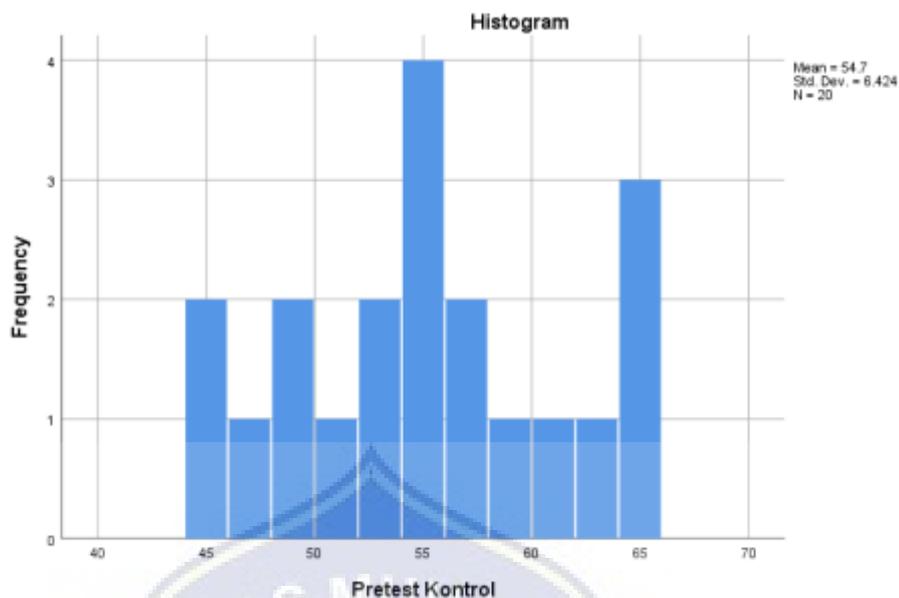
Distribusi frekuensi skor pretest kelas kontrol dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi PreTest Kelas Kontrol

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
Sangat Baik	90 – 100	0	0
Baik	86 – 89	0	0
Cukup	70 – 85	0	0
Kurang	0 – 69	20	100
Jumlah		20	100

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi pretest kelas kontrol dapat

digambarkan dalam histogram di bawah ini:



Gambar 4.3 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol (Pretest)

Berdasarkan tabel dan histogram di atas, frekuensi pretest kelas kontrol mayoritas terletak pada interval 0-69 sebanyak 20 siswa (100%).

Adapun deskripsi ketuntasan hasil belajar pretest kelas kontrol disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.9 Ketuntasan Skor Hasil Belajar Pretest Kelas Kontrol

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
0-69	Tidak Tuntas	20	100
70-100	Tuntas	-	-
Jumlah		20	100

Berdasarkan pada tabel 4.9 ketuntasan pretest skor hasil belajar murid menunjukkan bahwa pada pelaksanaan pretest terdapat 20 siswa (100%) memperoleh tidak tuntas.

Tabel 4.10 Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol (Posttest)

N	Valid	20
	Missing	0
Mean		66.60
Median		66.50
Mode		69
Std. Deviation		6.353
Minimum		55
Maximum		78

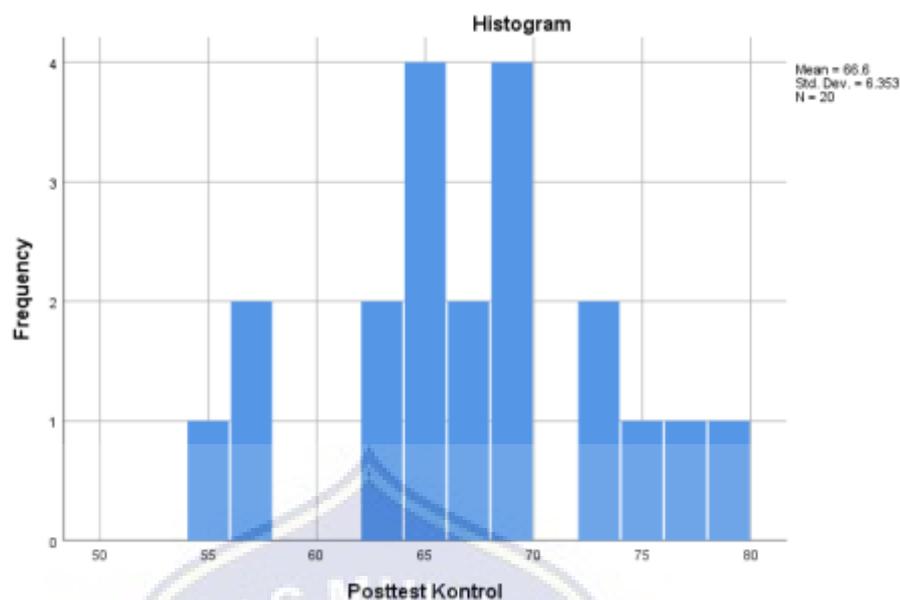
Hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS 25 pada data setelah perlakuan (posttest) pada kelas kontrol didapat jumlah sampel 20, skor rata-rata = 66,60 nilai tengah = 67, simpangan baku = 6,35, nilai minimum = 55 dan nilai maksimum = 78.

Distribusi frekuensi skor posttest kelas kontrol dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 4.11 Distribusi Frekuensi PostTest Kelas Kontrol

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
Sangat Baik	90 – 100	0	0
Baik	86 – 89	0	0
Cukup	70 – 85	5	26
Kurang	0 – 69	15	74
Jumlah		20	100

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi posttest kelas kontrol dapat digambarkan dalam histogram di bawah ini:



Gambar 4.4 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol (Posttest)

Berdasarkan tabel dan histogram di atas, frekuensi posttest kelas kontrol mayoritas terletak pada interval 0-69 sebanyak 15 siswa (74%) dan 70-85 sebanyak 5 siswa (26%).

Adapun deskripsi ketuntasan hasil belajar posttest kelas kontrol disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.12 Ketuntasan Skor Hasil Belajar Posttest Kelas Kontrol

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
0-69	Tidak Tuntas	15	74
70-100	Tuntas	5	26
Jumlah		20	100

Berdasarkan pada tabel 4.12 ketuntasan posttest skor hasil belajar murid menunjukkan bahwa pada pelaksanaan posttest terdapat 15 siswa (74%) memperoleh tidak tuntas, sedangkan sebanyak 5 siswa (26%) memperoleh nilai tuntas.

B. Analisis Inferensial

1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah proses statistik yang di gunakan untuk menguji apakah sampel data berasal dari distribusi normal atau tidak. Untuk pengujian, data yang diambil adalah data pre-test dan post-test dari kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan jenis uji Kolmogorov-Smirnov menggunakan SPSS Statistic versi 25 dengan jumlah sampel masing-masing kelas sebanyak 20 siswa. Adapun kriteria pengujian normalitas SPSS adalah sebagai berikut:

- 1). Apabila sig. > 0,05 maka data normal
- 2). Apabila sig. < 0,05 maka data tidak normal

Hasil dari uji ini dapat pada tabel berikut:

Tabel 4.13 Uji Normalitas Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk
	Statistic	Df	Sig.	Statistic
Pretest Eksperimen	.144	20	.200*	.918
Posttest Eksperimen	.133	20	.200*	.963

Dari tabel 4.13 menjelaskan bahwa nilai sig. dari pretest kelas eksperimen lebih besar dari 0,05 dimana sig. pada pretest kelas eksperimen yaitu $0,200 > 0,05$ dan sig. posttest yaitu $0,200 > 0,05$. Maka dapat di simpulkan bahwa data tersebut terdistribusi normal.

Tabel 4.14 Uji Normalitas Hasil Belajar Kelas Kontrol

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk
	Statistic	Df	Sig.	Statistic
Pretest Kontrol	.120	20	.200 [*]	.945
Posttest Kontrol	.103	20	.200 [*]	.971

Dari tabel 4.14 menjelaskan bahwa nilai sig. dari pretest kelas kontrol lebih besar dari 0,05 dimana sig. pada pretest kelas kontrol yaitu $0,200 > 0,05$ dan sig. posttest yaitu $0,200 > 0,05$. Maka dapat di simpulkan bahwa data tersebut terdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Setelah diketahui tingkat kenormalan data, maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui kedua kelompok data memiliki variasi yang sama atau berbeda, dengan nilai signifikansi yaitu 0,05 maka data tersebut dinyatakan memiliki variasi yang sama (homogen). Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.15 Hasil Homogenitas Kelas Eksperimen

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	4.203	4	7	.048
	Based on Median	.770	4	7	.578
	Based on Median and with adjusted df	.770	4	2.496	.620
	Based on trimmed mean	3.721	4	7	.063

Berdasarkan tabel 4.15 hasil uji homogenitas data pretest dan posttest kelas eksperimen dilihat dari *based on mean* yaitu data memiliki 7 varian

yang sama. Kemudian nilai signifikansi data pretest dan posttest kelas eksperimen $0,048 > 0,05$. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa varians data pretest dan posttest kelas eksperimen yang diperoleh homogen.

Tabel 4.16 Hasil Homogenitas Kelas Kontrol

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	2.172	3	6	.192
	Based on Median	2.159	3	6	.194
	Based on Median and with adjusted df	2.159	3	3.000	.272
	Based on trimmed mean	2.172	3	6	.192

Berdasarkan tabel 4.16 hasil uji homogenitas data pretest dan posttest kelas kontrol dilihat dari *based on mean* yaitu data memiliki 6 varian yang sama. Kemudian nilai signifikansi data pretest dan posttest kelas kontrol $0,192 > 0,05$. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa varians data pretest dan posttest kelas kontrol yang diperoleh homogen.

3. Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis penelitian yang dirumuskan dan hipotesis kerja atau statistik digunakan uji independent sampel test. Pada uji hipotesis ini, di ambil satu yang kemudian dianalisis apakah ada perbedaan rata-rata dari sampel tersebut. Setelah melakukan uji normalitas dan tes hasil belajar kelas yang diajar melalui media pembelajaran canva dan kelas kontrol dapat diketahui bahwa hasil penyebaran data berdistribusi normal sehingga untuk pengujian lebih lanjut digunakan uji parametrik yaitu uji T. Uji T (Independent Sample T Test) ini dilakukan dengan menggunakan program

SPSS dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05 berikut ini data dalam bentuk tabel :

Tabel 4.17 Hasil Uji T (Independent Sampel T Test)

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
										Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	.225	.638	-6.500	38	.000	-16.70000	2.56941	-21.90149	-11.49851	
	Equal variances not assumed			-6.500	37.502	.000	-16.70000	2.56941	-21.90149	-11.49851	

Berdasarkan tabel 4.17 bahwa data yang dipake dalam hasil pengolahan uji diatas yakni equad Variance assumend sebab dengan hasil varian homogeny dengan nilai sig (2-tailed) berjumlah $0,000 < 0,05$ hingga dikatakan ditentukan selisih hasil test mean hasil belajar keduanya. Selain itu didapatkan hitung adalah -6.500 nilai hitung negatif ini bisa berubah menjadi positif yaitu sebesar 6.500. Dilanjutkan dengan dicari ttabel yang diperoleh sesuai nilai df yakni 38 sedangkan nilai taraf sig $0,05/2 = 0,025$. Kemudian hasil itulah yang digunakan sebagai cara mencari nilai tabel statistic. Hasil yang ditemukan tabel adalah 2.024 yang terdapat pada lampiran. Olah data dengan menggunakan SPSS 25 sample independent dan

nilai mean yang di dapat sig (2-tailed) berjumlah $0,000 < 0,05$, jika sangat beralasan ada perbedaan dalam hasil. Perbedaan normal dari kedua kelas dapat dilihat dari perbandingan pada kelas eksperimen 80.75 sedangkan rata-rata kelas kontrol 66.60 ($80.75 > 66.60$). Lain dari hal tersebut thitung adalah 6.500 dilanjutkan dengan dicari ttabel yang diperoleh sesuai nilai df yakni 38 sedangkan nilai taraf sig $0,05/2 = 0,025$ dengan menunjukkan hasil adalah 2.024. karena $t \text{ hitung} = 6.500 > t \text{ tabel} = 2.024$, hingga H_0 ditolak sedangkan H_1 diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran berbantuan aplikasi canva terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V UPT SPF SD Negeri Sudirman III Makassar.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Dalam proses belajar mengajar, kemampuan merupakan suatu dasar yang paling sering digunakan oleh guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Dengan melaksanakan proses belajar mengajar, diharapkan siswa dapat mengetahui, memahami, mengaplikasikan dan terampil dalam memecahkan masalah yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan guru penting dalam hubungannya dengan kegiatan belajar mengajar dan hasil belajar siswa, karena proses belajar mengajar dan hasil belajar yang diperoleh siswa tidak hanya ditentukan oleh sekolah, pola dan struktur serta isi kurikulumnya, tetapi juga ditentukan oleh kemampuan guru yang mengajar dalam membimbing siswa. Guru diharapkan lebih mampu menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan menyenangkan, serta mampu mengelolah kelas sehingga hasil belajar siswa berada pada tingkat optimal. Didalam proses

pembelajaran, guru sebagai pengajar sekaligus pendidik juga memegang peranan dan tanggung jawab yang besar dalam rangka membantu meningkatkan keberhasilan siswa.

Peningkatan hasil belajar siswa sangatlah penting dilakukan oleh pendidik dengan cara memberikan model ataupun media pembelajaran interaktif, inovatif dan tentunya menarik bagi siswa. Tidak hanya penggunaan model ataupun media pembelajaran saja yang dapat digunakan oleh guru, namun perlu adanya pemberian motivasi untuk mengembangkan sikap kemandirian pada anak dan untuk mendorong setiap individu untuk melakukan sesuatu kegiatan guna mencapai tujuan tertentu. Siswa diberikan motivasi supaya dapat meningkatkan hasil belajar melalui penerapan media pembelajaran berbantuan aplikasi canva.

Media pembelajaran canva merupakan salah satu media pembelajaran yang didesain dengan lebih berorientasi kepada pemanfaatan teknologi dalam menciptakan proses dan aktivitas pembelajaran yang diinginkan serta disesuaikan dengan langkah-langkah yang sistematis dan menyeluruh. Media pembelajaran canva merupakan media pembelajaran yang mengharapkan siswa aktif didalam kegiatan pembelajaran di kelas. Canva yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran berupa suara atau gambar yang mengandalkan indra penglihatan dan indra pendengaran secara serempak. Canva tersebut dimanfaatkan untuk dapat mengkongretkan konsep-konsep abstrak yang ada dalam materi pelajaran untuk menciptakan proses dan aktivitas pembelajaran yang diinginkan serta disesuaikan dengan langkah-langkah yang sistematis dan menyeluruh.

Dalam setiap mengikuti proses pembelajaran di sekolah sudah pasti setiap siswa mengharapkan mendapatkan hasil belajar yang baik, sebab hasil belajar yang baik dapat membantu siswa dalam mencapai tujuannya. Hasil belajar yang baik hanya dicapai melalui proses belajar yang baik pula. Jika proses belajar tidak optimal sangat sulit diharapkan terjadinya hasil belajar yang baik. Dalam hal ini observasi hasil belajar siswa aspek yang dinilai, yaitu aspek kesiapan siswa untuk menerima materi pelajaran terdiri dari masuk kelas tepat waktu, menyiapkan perlengkapan belajar dan tidak melakukan pekerjaan lain yang akan mengganggu proses belajar, Aspek aktivitas siswa dalam memperhatikan guru terdiri dari menyimak seluruh informasi yang disampaikan guru, aktif mengajukan pertanyaan apabila sulit memahami penjelasan yang disampaikan guru, dan tidak mengobrol dengan teman kecuali membahas bahan pelajaran, Aspek antusiasme siswa dalam belajar menggunakan media audiovisual terdiri dari memperhatikan pembelajaran pada media video atau materi yang diputar, menyimak pembelajaran pada video atau materi, dan memahami pembelajaran yang telah ditampilkan, Aspek aktifitas siswa dalam kegiatan diskusi mengenai pembelajaran terdiri dari mengajukan pendapat, mengajukan tanggapan terhadap apa yang disampaikan oleh guru, dan memecahkan masalah seperti menjawab dengan benar, aspek aktivitas siswa dalam menjawab soal latihan terdiri dari mengerjakan soal latihan yang diberikan, mengacungkan tangan untuk menjawab soal latihan, dan memberi tanggapan atas soal-soal yang telah dijawab oleh temannya, Aspek partisipasi siswa dalam menutup kegiatan pembelajaran terdiri dari

membuat kesimpulan temannya jika masih kurang lengkap, dan mencatat kesimpulan atau rangkuman materi yang telah diberikan.

Hasil penelitian telah diuraikan berdasarkan rumusan masalah pada penelitian ini. Berdasarkan hasil penelitian, teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ada dua yaitu pengolahan data dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Pengolahan analisis statistik deskriptif untuk menyatakan distribusi frekuensi skor responden atau menggambarkan hasil belajar Matematika siswa kelas eksperimen dan kontrol sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Selanjutnya, pengolahan analisis statistik inferensial, hasil dari analisis statistik inferensial akan menjawab hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat data uji normalitas dan uji homogenitas.

Penelitian eksperimen ini dilakukan pada siswa kelas V di UPT SPF SD Negeri Sudirman III. Dengan sampel sebanyak 2 kelas yaitu kelas V-A yang berjumlah 20 siswa sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media canva dalam proses pembelajaran, sedangkan kelas V-B yang berjumlah 20 siswa sebagai kelas kontrol dengan tidak menggunakan media canva dalam proses pembelajarannya. Penelitian ini dilakukan untuk melihat pengaruh penggunaan media canva sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar matematika yang diukur berdasarkan perolehan nilai dari pretest dan posttest.

Nilai hasil pretest dan posttest kelas eksperimen terbukti terdistribusi normal dengan nilai sig. pada pretest sebesar 0,200 dan pada posttest sebesar 0,200 yang menunjukkan nilai sig. $> 0,05$ sedangkan nilai hasil pretest dan posttest kelas kontrol terbukti terdistribusi normal dengan nilai sig. pada pretest

sebesar 0,200 dan pada posttest sebesar 0,200 yang menunjukkan nilai sig. > 0,05. Selain itu kedua kelas dinyatakan homogeny dengan hasil uji homogenitas pretest dan posttest kelas eksperimen $0,048 > 0,05$. dan pretest dan posttest kelas kontrol $0,192 > 0,05$. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa varians data pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diperoleh homogen.

Perbedaan hasil belajar dari kedua kelas tersebut disebabkan oleh adanya perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing kelas. Pembelajaran menggunakan canva dengan model pembelajaran kooperatif dimana pada pertemuan terakhir siswa dibentuk menjadi kelompok kecil agar setiap anggota saling kerjasama dan membantu untuk memahami suatu bahan pembelajaran untuk kelas eksperimen, sedangkan pembelajaran konvensional dengan metode ceramah dan penugasan untuk kelas kontrol. Dengan adanya perlakuan yang berbeda tersebut menyebabkan ada perbedaan untuk hasil nilai posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan uji independent sampel t-test berbantuan SPSS Statistik versi 25, diketahui bahwa nilai sig. (2-tailed) equal variance assumed memperoleh 0,000 yang menunjukkan bahwa $0,000 < 0,05$ atau dengan kata lain hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Hal ini berarti terdapat pengaruh media pembelajaran berbantuan aplikasi canva terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V UPT SPF SD Negeri Sudirman III Makassar.

Sejalan dengan penelitian ini, penelitian yang dilakukan oleh Siti Hidayatus, Angnita, & Aryo, (2023) Hasil penelitian ini menggunakan uji Paired Sample T Test yang menunjukkan $\text{Sig.} = 0,000 < \alpha = 0,05$ maka H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar yang signifikan menggunakan model pembelajaran PBL berbantuan canva.

Andri Irawan & Safrida Napitupulu, (2022) dalam hasil penelitiannya dibuktikan melalui uji regresi linier sederhana yaitu $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $0,708 > 0,432$ dengan tingkat signifikansi dibawah 5% yaitu 0.000 kemudian $r_{hitung} > t_{tabel}$ dimana $4,486 > 2,079$ ini berarti H_0 ditolak dan H_a diterima dengan tingkat pengaruh sebesar 5%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa video canva memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa atau variabel X berpengaruh terhadap variabel Y.

Siti Masitoh, (2023) hasil penelitian terhadap *student well being* pada kelas eksperimen melalui uji *Wilcoxon Signed rank test* di dapatkan rata-rata *student well being* sebelum menggunakan model pembelajaran PBL berbantuan canva adalah 13.50 sedangkan rata-rata *student well being* sesudah menggunakan model pembelajaran PBL berbantuan canva menjadi 28.32 dan didapatkan nilai Z sebesar -6.135 dan nilai Sig. (2-tailed) 0,000 lebih kecil dari tingkat α (0,05) sehingga menolak H_0 dan menerima H_1 maka kesimpulannya terdapat pengaruh model pembelajaran PBL berbantuan canva terhadap *student wellbeing* kelas V Sekolah Dasar.

Berdasarkan hal di atas, maka dapat dibuktikan bahwa pembelajaran menggunakan media berbantuan aplikasi canva berpengaruh yang signifikan

terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika kelas V UPT SPF
SD Negeri Sudirman III Makassar.



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian eksperimen mengenai Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V UPT SPF SD Negeri Sudirman III Makassar dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbantuan aplikasi canva terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri Sudirman III Makassar. Dapat dilihat berdasarkan hasil uji hipotesis yakni uji Independent Sampel T-Tast dengan Bantuan SPSS Statistik versi 25 menunjukkan bahwa sig. (2-tailed) *Equal Variance Assumed* memperoleh 0.000 yang menunjukkan bahwa $0,000 < 0,05$ atau dengan kata lain hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan saran-saran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika di kelas V, yaitu diajukan kepada:

a. Pendidik

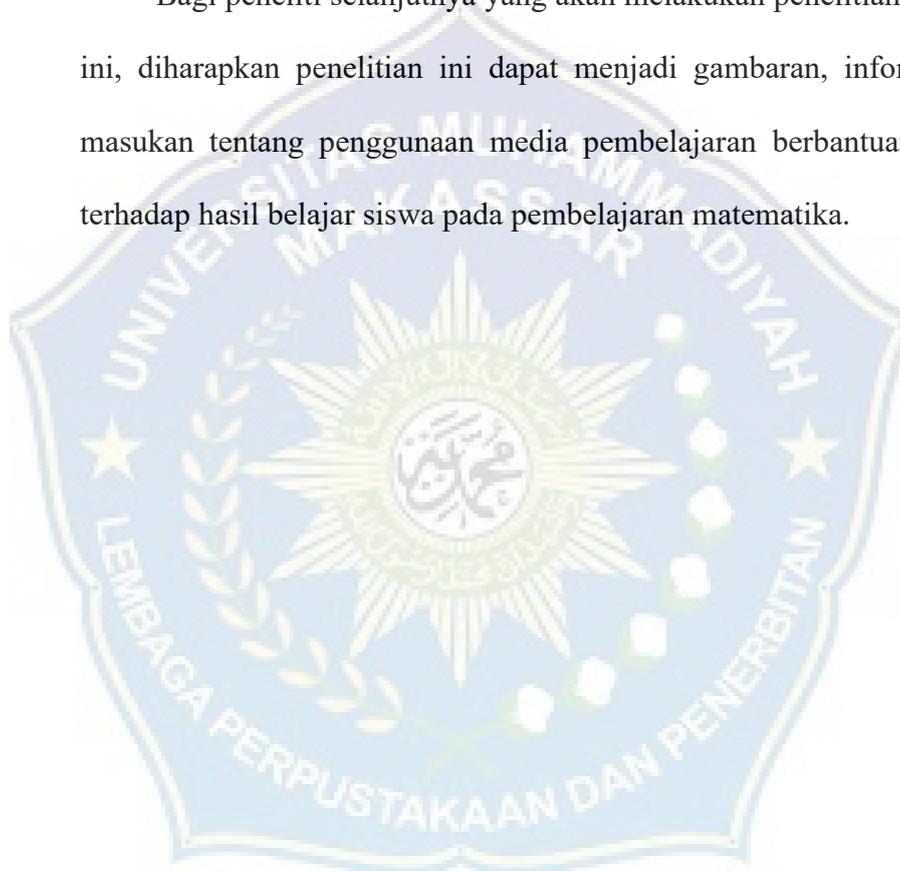
Pendidik diharapkan memilih media pembelajaran yang tidak berpusat pada pendidik melainkan berpusat pada siswa. Pemilihan media pembelajaran harus menjadikan siswa menjadi lebih aktif sehingga tercipta pembelajaran yang lebih optimal dan hasil belajar pada pembelajaran matematika dapat meningkat.

b. Kepala Sekolah

Sebaiknya kepala sekolah mengkondisikan pihak pendidik untuk menggunakan media pembelajaran berbantuan aplikasi canva dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat aktif dalam proses pembelajaran.

c. Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian di bidang ini, diharapkan penelitian ini dapat menjadi gambaran, informasi dan masukan tentang penggunaan media pembelajaran berbantuan aplikasi terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika.



DAFTAR PUSTAKA

- Ab Marisyah, Firman, R. 2019. *Pemikiran Ki Hadjar Dewantara Tentang Pendidikan. Jurnal Pendidikan dan Konseling*, (Online), Vol.5, No.1, (<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/download/11704/8987/34858>, diakses 01 Agustus 2023).
- Ani Cahyadi, M. P. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Serang: Laksita Indonesia
- Anitah, Sri. 2012. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Yuma Pustaka
- Ardilla Wahyudi, A., Hadaming, H., Sultan Alauddin No, J., Sari, G., Rappocini, K., Makassar, K., & Selatan, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Kongkrit Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Kelas III MI Yapip Pencong Kabupaten Gowa. *Bahasa Dan Matematika*, 1(5), 117–128. <https://doi.org/10.61132/arjuna.v1i4.185>
- Arifin, Zainal. 2016. *Evaluasi Pembelajaran (Prinsip, Teknik, dan Prosedur)*, Cetakan Kedelapan. Jakarta: Rosda Karya.
- Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Dela Rahmayanti. 2020. *Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Canva dengan Pendekatan Sainifik Terhadap Hasil Belajar Dasar Listrik dan Elektronika* (Online), Vol 8, No.4, (<https://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/article/view/110251>, diakses 01 Agustus 2023).
- Hajar, O., Kasiyun, S., Susanto, R. U., & Akhwani, A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 6(1), 6404-6413.
- Jannah, F. N. M., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1).
- Jumaris. 2014. *Kesulitan Belajar Perspektif, Assement dan Penanggulangannya*. Jakarta: Yayasan Penamas Murni.
- Karso. 2007. *Pendidikan Matematika I*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108–113. <http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34>

- Laswadi. 2015. *Pendekatan Problem Solving Berbantuan Komputer dalam Pembelajaran Matematika*. Aljabar.6(1).
- Mudhofir, Ali dan Rusydiyah, Evi Fatimatur. 2016. *Desain Pembelajaran Inovatif; Teori Kepraktik*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Nana, Sudjana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurdyansyah, Nurdyansyah (2019) *Media Pembelajaran Inovatif*. Umsida Press, pp. 1-2. ISBN 978-602-5914-71-3 (<http://eprints.umsida.ac.id/6674>)
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.
- Nurul Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Poerna Wardhanie, A., Fahminnansih, F., & Rahmawati, E. (2021). *Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Desain Grafis dan Promosi Produk pada Sekolah Islami berbasis Kewirausahaan*. *Society : Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 51–58. (<https://doi.org/10.37802/society.v2i1.170>)
- Pratiwi, W. P., Suprpto, E., & Moeawanah, S. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Pada Siswa Kelas VI SDN 2 GLINGGANGAN. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 4497-4509.
- Rany, N. M., & Ramdani, R. (2023). Penerapan metode tanya jawab berantai sebagai solusi pembelajaran matematika yang efektif. 4(September), 146–158.
- Satriani Sitti, Alamsyah. 2019. *Dasar-dasar Pendidikan*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Sugioyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sundayana, Rostina. 2013. *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2019. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Suwandayani. 2018. *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.

Yayuk, Erma. 2019. *Pembelajaran Matematika SD*. Malang: UMM Pers.



L

A

M

P

I

R

A

N



Lampiran 1

MODUL AJAR MATEMATIKA SD

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Nurhidayani
Instansi	: SDN Sudirman III Makassar
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Matematika
Fase / Kelas	: C / V
Materi	: Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit (4 Pertemuan)
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mampu memahami dan mengerjakan operasi penjumlahan dan pengurangan pecahan dengan penyebut yang sama maupun berbeda 	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none"> • Beriman Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar • Kritis • Kreatif 	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none"> • Buku guru matematika vol 2 kelas V SD • Media Pembelajaran Canva • Leptop • LCD Projector dan Internet 	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik reguler/tipikal 	
F. MODEL PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none"> • Tatap Muka (TM) 	
KOMPONEN INTI	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
<p>Tujuan Pembelajaran :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat mengenali bentuk pecahan dan memahami komponen-komponennya • Siswa mampu menjumlahkan pecahan dengan penyebut yang sama dan berbeda • Siswa mampu mengurangi pecahan dengan penyebut yang sama dan berbeda • Siswa mampu menyelesaikan soal cerita tentang penjumlahan dan pengurangan pecahan • Siswa terampil menggunakan media canva untuk memvisualisasikan konsep pecahan. 	

B. PEMAHAMAN BERMAKNA
<ul style="list-style-type: none"> Siswa dapat menentukan informasi mengenai pecahan, pengerjaan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan pecahan.
C. PERTANYAAN PEMANTIK
<ul style="list-style-type: none"> Apakah kalian memahami tentang penyebut dan pembilang? Bagaimana cara agar operasi hitung pecahan dengan penyebut yang berbeda dapat dioperasikan?
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN
<p>➤ PERTEMUAN 1</p> <p>❖ Kegiatan Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru membuka kegiatan dengan aktifitas rutin kelas, sesuai kesepakatan kelas (menyapa, berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran, dan mengecek kehadiran). Guru memberikan motivasi belajar kepada siswa. Menyanyikan lagu Garuda Pancasila atau lagunasional lainnya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. <p>❖ Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru bertanya kepada siswa apakah sebelumnya sudah pernah belajar tentang pecahan? Guru menjelaskan konsep-konsep pecahan melalui media canva yang telah di siapkan dan desain sebelumnya Guru bertanya kepada siswa apakah sudah tau mengenai pecahan serta bentuk- bentuk pecahan? Guru mengajak siswa menyaksikan atau memperhatikan penjelasan tentang pecahan dengan media canva Guru mempersilahkan siswa untuk bertanya hal-hal yang berkaitan dengan apa yang belum dimengerti tentang pelajaran yang telah di pelajari Kegiatan selanjutnya guru memberikan QUIZ yang telah di desain di canva yang di tampilkan melalui proyektor LCD sebagai bahan evaluasi pembelajaran dari materi yang telah dipelajari <p>❖ Kegiatan Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> Menyimpulkan pembelajaran dengan meminta siswa untuk mengungkapkan pendapatnya terkait dengan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan. Guru bersama siswa menutup kegiatan dengan doa dan salam <p>➤ PERTEMUAN 2</p> <p>❖ Kegiatan Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru membuka kegiatan dengan aktifitas rutin kelas, sesuai kesepakatan kelas (menyapa, berdoa bersama sebelum memulai pelajaran, dan mengecek kehadiran). Guru memberikan motivasi belajar kepada siswa. Menyanyikan lagu Garuda Pancasila atau lagu nasional lainnya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme.

4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

❖ **Kegiatan Inti**

1. Guru mengingatkan kembali pembelajaran sebelumnya
2. Guru melanjutkan materi selanjutnya tentang penjumlahan pecahan dengan penyebut yang sama dan berbeda menggunakan media canva
3. Guru bertanya kepada siswa apakah sudah jelas atau ada yang belum dimengerti tentang penjumlahan pecahan yang telah dipelajari
4. Guru menampilkan beberapa soal penjumlahan pecahan dengan media canva melalui proyektor LCD
5. Guru mengajak siswa bersama-sama menyelesaikan soal penjumlahan pecahan dengan visualisasi gambar di canva
6. Guru mempersilahkan siswa untuk bertanya hal-hal yang berkaitan dengan materi yang belum di ketahuinya
7. Guru membagikan LKPD yang telah di desain sebelumnya di canva kepada siswa
8. Guru mengarahkan siswa untuk menyelesaikan LKPD yang telah di bagikan
9. Guru meminta siswa untuk mengumpulkan LKPD yang telah diselesaikan.

❖ **Kegiatan Penutup**

- Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dipelajari
- Guru menutup pembelajaran dengan berdoa.

➤ **PERTEMUAN 3**

❖ **Kegiatan Pendahuluan**

1. Guru membuka kegiatan dengan aktifitas rutin kelas, sesuai kesepakatan kelas (menyapa, berdoa bersama sebelum memulai pelajaran, dan mengecek kehadiran).
2. Guru memberikan motivasi belajar kepada siswa.
3. Menyanyikan lagu Garuda Pancasila atau lagunasional lainnya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme.
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

❖ **Kegiatan Inti**

1. Guru mengingatkan kembali pembelajaran sebelumnya tentang penjumlahan pecahan
2. Guru melanjutkan materi tentang pengurangan pecahan dengan penyebut sama dan berpenyebut beda dengan media canva melalui proyektor LCD
3. Guru bertanya kepada siswa apakah sudah jelas atau ada yang belum di mengerti tentang pengurangan pecahan yang telah di pelajari
4. Guru mengenalkan penjumlahan dan pengurangan pecahan campuran dengan media canva
5. Guru mengajak siswa menyaksikan dan memperhatikan penjelasan tentang penjumlahan dan pengurangan pecahan campuran dengan media canva
6. Guru mempersilahkan siswa untuk bertanya hal-hal yang berkaitan dengan materi yang belum diketahui
7. Guru menampilkan beberapa soal cerita penjumlahan dan pengurangan pecahan biasa dan pecahan campuran dengan media canva melalui proyektor LCD

8. Guru mengajak siswa bersama-sama menyelesaikan soal yang di tampilkan melalui proyektor LCD

❖ **Kegiatan Penutup**

1. Menyimpulkan pembelajaran bahwa Dengan meminta siswa untuk mengungkapkan pendapatnya terkait dengan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan.
2. Guru Bersama siswa menutup kegiatan dengan doa dan salam

➤ **PERTEMUAN 4**

❖ **Kegiatan Pendahuluan**

1. Guru membuka kegiatan dengan aktifitas rutin kelas, sesuai kesepakatan kelas (menyapa, berdoa, dan mengecek kehadiran).
2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa.
3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat
4. Guru memberikan motivasi belajar kepada siswa.
5. Menyanyikan lagu Garuda Pancasila atau lagunasional lainnya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme.
6. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari
7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

❖ **Kegiatan Inti**

1. Guru bertanya apakah semua siswa sudah tau mengenai pecahan serta bentuk- bentuk pecahan

❖ **Kegiatan Penutup**

1. Menyimpulkan pembelajaran bahwa Dengan meminta siswa untuk mengungkapkan pendapatnya terkait dengan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan.
2. Guru Bersama siswa menutup kegiatan dengan doa dan salam

E. ASESMEN / PENILAIAN

- Performa (Presentasi)
- Tertulis

F. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

- Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

Remedial

- Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

G. DAFTAR PUSTAKA

Buku Panduan Guru Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas V Volume 2 Judul Asli: "Mathematics for Elementary School - Teacher's Guide Book 5th Vol. 2"

<https://sumber.belajar.kemdikbud.go.id/>

<https://www.mathisfun.com>

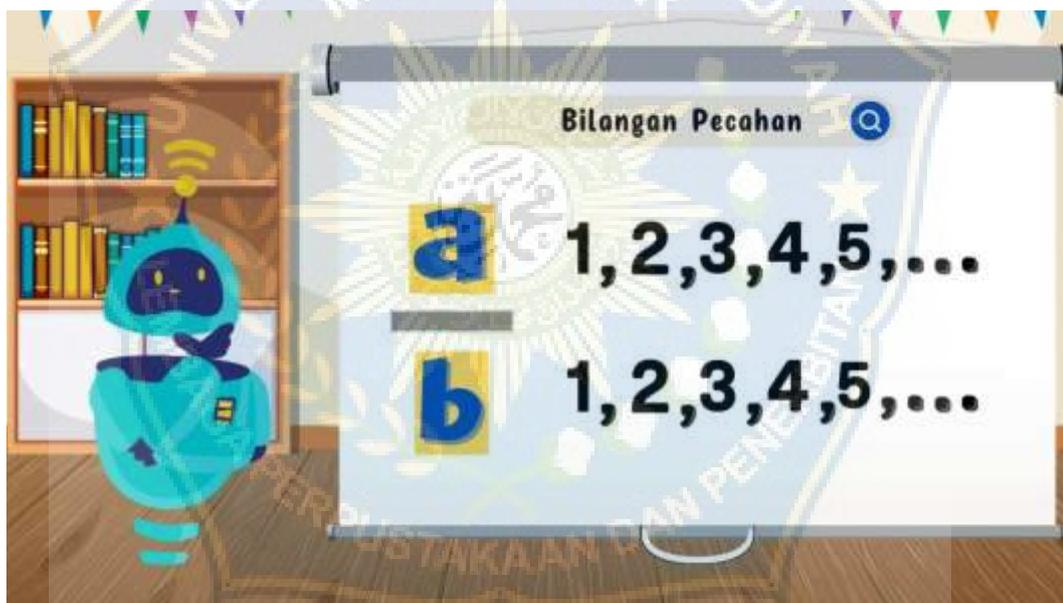
<https://mathworld.wolfram.com>

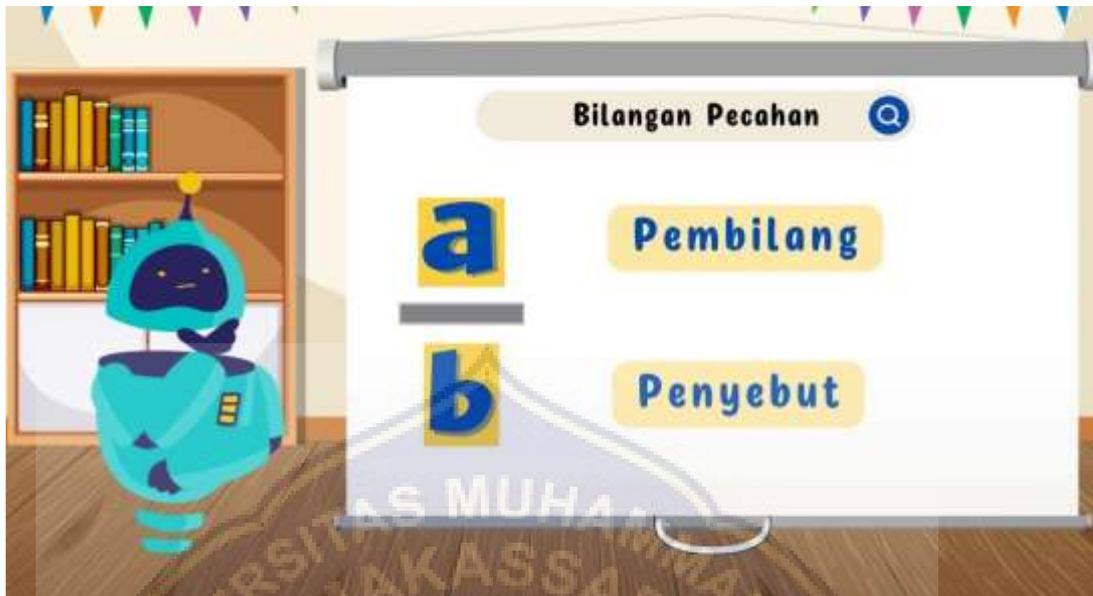
Lampiran 2 : Bahan Ajar

PERTEMUAN 1



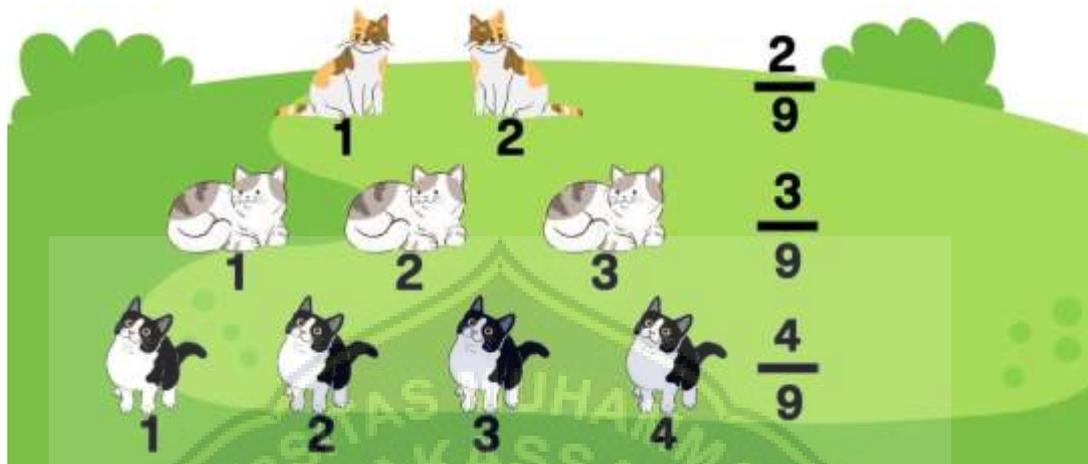




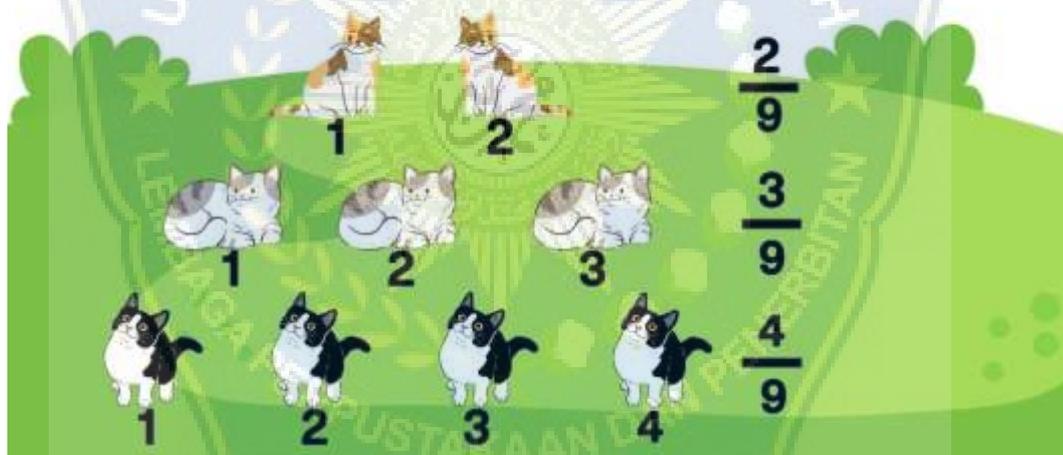


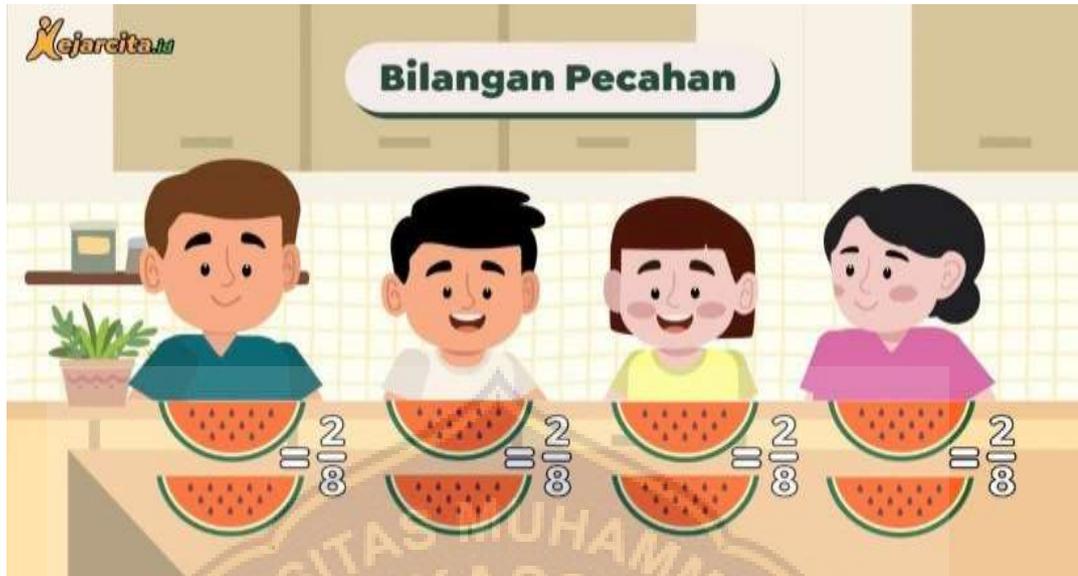


Bilangan Pecahan



Bilangan Pecahan : bagian dari keseluruhan

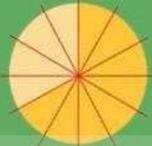


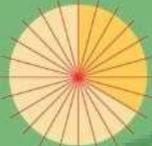


Kejarcita.id

Mencari Pecahan Senilai

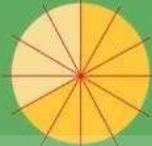
Cara Perkalian

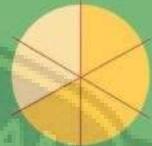


$$\frac{8 \times 2}{12 \times 2} = \frac{16}{24}$$


$$\frac{8}{12} = \frac{16}{24}$$

Cara Pembagian



$$\frac{8 : 2}{12 : 2} = \frac{4}{6}$$


$$\frac{8}{12} = \frac{4}{6}$$

Kejarcita.id

Bentuk Pecahan



$$= \frac{3}{4}$$

 **Mengubah Bentuk Pecahan**

$\frac{3}{4}$; $1\frac{2}{3}$; 1,7 ; 25%

Pecahan

- Pecahan Biasa
- Pecahan Campuran
- Pecahan Desimal
- Persen

 **Persen**

$25\% = \frac{25}{100}$

Diskon 25%

Diskon 25%

Diskon 25%



 **Pecahan Desimal**

$1,7 = \frac{17}{10}$ $0,19 = \frac{19}{100}$



The image shows two digital scales. The left scale has 17 yellow coins on it and displays '1,7'. The right scale has 19 yellow coins on it and displays '0,19'.

 **Pecahan Campuran**



The image shows two glasses of juice. The left glass is labeled '1' and is full. The right glass is labeled '2/3' and is partially full. Below them is a mixed fraction '1 2/3'.

Membandingkan Bilangan Pecahan

$$\frac{1}{2} \dots \frac{1}{4}$$

mengalikan kedua penyebut

Pecahan Biasa -> Persen

$$\frac{1}{2} \times 100\% = \frac{1 \times 100\%}{2} = \frac{100\%}{2} = 50\%$$

Pecahan Biasa -> Persen

$$\frac{a}{b} \text{ dikali } 100\%$$

Pecahan Biasa -> Pecahan Desimal

Diubah jadi pecahan
per sepuluh

$$\frac{3 \times 2}{5 \times 2} = \frac{6}{10} = 0,6$$

Pembilang dibagi dengan
penyebut

$$\begin{array}{r} 0,6 \\ 5 \overline{) 30} \\ \underline{30} \\ 0 \end{array}$$

 **Pecahan Biasa -> Pecahan Campuran**

$$\frac{5}{3} = 1\frac{2}{3}$$

 **Pecahan Biasa -> Pecahan Campuran**

$\frac{a}{b}$; a lebih besar dari b



Membandingkan Bentuk Pecahan yang Berbeda

$$\frac{1}{4} < 75\%$$



Membandingkan Bentuk Pecahan yang Berbeda

$$\frac{1}{4} \dots 75\%$$

Menyamakan bentuk pecahan



Membandingkan Bentuk Pecahan yang Berbeda

$$\frac{1}{4} \dots 75\%$$



Membandingkan Bilangan Pecahan

$$\frac{1}{2} > \frac{1}{4}$$

PERTEMUAN 2





Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menjumlahkan pecahan dengan penyebut yang sama
2. Siswa mampu menjumlahkan pecahan dengan penyebut berbeda
3. Siswa mampu menyelesaikan soal penjumlahan pecahan dengan penyebut yang sama dan berbeda



Petunjuk

1. Media ini berisikan materi tentang penjumlahan pecahan dengan penyebut sama dan berpenyebut beda
2. Media ini berisikan tentang contoh dan cara penyelesaian penjumlahan pecahan dengan penyebut sama dan berpenyebut beda



BACK <

NEXT >

PENJUMLAHAN PECAHAN DENGAN PENYEBUT SAMA

Menjumlahkan pecahan dengan menambahkan pembilangnya saja.
Penyebutnya tetap.

Contoh :

$\frac{2}{6}$	$+$	$\frac{3}{6}$	$= \dots\dots\dots$
---------------	-----	---------------	---------------------

$\frac{2}{6}$				
$\frac{3}{6}$				

➔

$\frac{5}{6}$						
---------------	--	--	--	--	--	--

BACK ◀

NEXT ▶

PENJUMLAHAN PECAHAN DENGAN PENYEBUT BERBEDA

CARA PENJUMLAHAN PECAHAN DENGAN PENYEBUT BERBEDA ADA 2 TEKNIK

- Teknik persamaan penyebut dengan KPK dari masing-masing penyebutnya
- Teknik kali silang



BACK ◀

NEXT ▶

CARA PENJUMLAHAN PECAHAN DENGAN PENYEBUT BERBEDA

Teknik persamaan penyebut dengan KPK

- 1 Tentukan KPK dari penyebutnya
- 2 Ubah pecahan menjadi berpenyebut sama
- 3 Jumlahkan pembilang dari pecahan-pecahan yang berpenyebut sama, sedangkan penyebutnya tetap



BACK <

NEXT >

CARA PENJUMLAHAN PECAHAN DENGAN PENYEBUT BERBEDA

Teknik persamaan penyebut dengan KPK

Contoh :

$$\frac{1}{2} + \frac{1}{3} = \dots\dots\dots$$

a. KPK dari 2 dan 3 adalah 6

b. Ubah menjadi penyebut sama

- Pecahan $\frac{1}{2}$ jika dijadikan dalam pecahan penyebut 6, maka: $\frac{1}{2} = \frac{1 \times 3}{2 \times 3} = \frac{3}{6}$
- Pecahan $\frac{1}{3}$ jika dijadikan dalam pecahan penyebut 6, maka: $\frac{1}{3} = \frac{1 \times 2}{3 \times 2} = \frac{2}{6}$

c. Jadi, dapat dituliskan $\frac{1}{2} + \frac{1}{3} = \frac{3}{6} + \frac{2}{6} = \frac{5}{6}$

BACK <

NEXT >

CARA PENJUMLAHAN PECAHAN DENGAN PENYEBUT BERBEDA

Teknik Kali Silang

- Kalikan penyebut pada pecahan kedua dengan pembilang pada pecahan pertama, letakkan hasilnya di pembilang pecahan baru yang pertama
- Kalikan penyebut pada pecahan pertama dengan pembilang pada pecahan kedua, letakkan hasilnya di pembilang pecahan kedua
- Kalikan penyebut pecahan pertama dengan penyebut pecahan kedua, letakkan hasilnya sebagai penyebut kedua pecahan baru
- Jumlahkan kedua pecahan baru tersebut.

Contoh :

$$\frac{2}{4} + \frac{1}{5} = \dots\dots\dots$$

$$\frac{2}{4} + \frac{1}{5} = \frac{2}{4} + \frac{1}{5}$$

$$= \frac{5 \times 2}{4 \times 5} + \frac{4 \times 1}{4 \times 5}$$

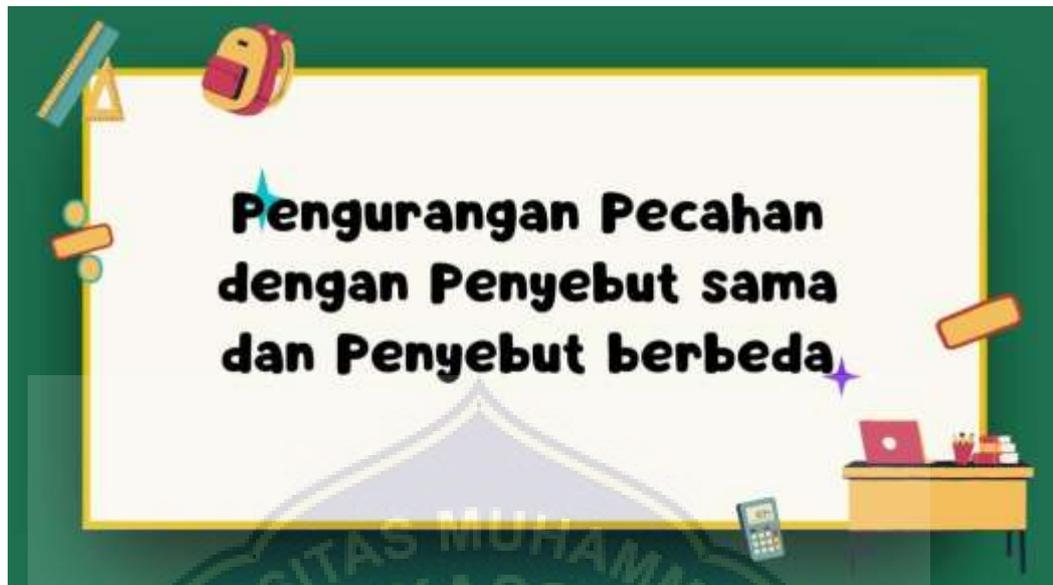
$$= \frac{10}{20} + \frac{4}{20}$$

$$= \frac{14}{20} = \frac{14 \div 2}{20 \div 2} = \frac{7}{10}$$





PERTEMUAN 3



Pengurangan Pecahan Berpenyebut Sama

Kurangkan pembilang pecahannya saja, penyebutnya tetap, tidak dikurangi.

$$\frac{4}{5} - \frac{3}{5} = \dots\dots$$

The diagram shows a bar model for $\frac{4}{5}$ (4 red blocks) and $\frac{3}{5}$ (3 red blocks). The subtraction is visualized by crossing out 3 red blocks, leaving 1 red block, which represents $\frac{1}{5}$.

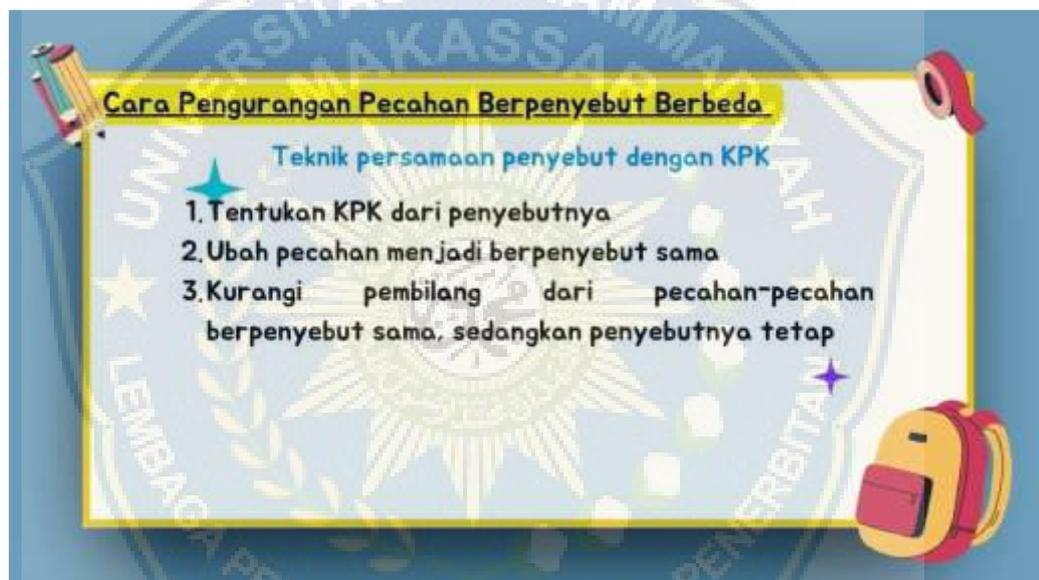
$$\frac{4}{5} - \frac{3}{5} = \frac{1}{5}$$



Pengurangan Pecahan Berpenyebut berbeda

Cara Pengurangan Pecahan Berpenyebut Berbeda ada 2 teknik

- ➔ Teknik persamaan penyebut dengan KPK
- ➔ Teknik kali silang



Cara Pengurangan Pecahan Berpenyebut Berbeda

Teknik persamaan penyebut dengan KPK

1. Tentukan KPK dari penyebutnya
2. Ubah pecahan menjadi berpenyebut sama
3. Kurangi pembilang dari pecahan-pecahan berpenyebut sama, sedangkan penyebutnya tetap

Cara Pengurangan Pecahan Berpenyebut Berbeda

Teknik persamaan penyebut dengan KPK

$$\frac{1}{2} - \frac{1}{4} = \dots\dots\dots$$

a. KPK dari 2 dan 4 adalah 4

b. Ubah menjadi penyebut sama

- Pecahan $\frac{1}{2}$ jika dijadikan dalam pecahan penyebut 4, maka: $\frac{1}{2} = \frac{1 \times 2}{2 \times 2} = \frac{2}{4}$

- Pecahan $\frac{1}{4}$ jika dijadikan dalam pecahan penyebut 4, maka: $\frac{1}{4} = \frac{1 \times 1}{4 \times 1} = \frac{1}{4}$

c. Jadi, dapat dituliskan $\frac{1}{2} - \frac{1}{4} = \frac{2}{4} - \frac{1}{4} = \frac{1}{4}$



Cara Pengurangan Pecahan Berpenyebut Berbeda

Teknik Kali Silang

- Kalikan penyebut pada pecahan kedua dengan pembilang pada pecahan pertama, letakkan hasilnya di pembilang pecahan baru yang pertama

- Kalikan penyebut pada pecahan pertama dengan pembilang pada pecahan kedua, letakkan hasilnya di pembilang pecahan kedua

- Kalikan penyebut pecahan pertama dengan penyebut pecahan kedua, letakkan hasilnya sebagai penyebut kedua pecahan baru

- Jumlahkan kedua pecahan baru tersebut.

$$\frac{1}{3} - \frac{2}{7} = \dots\dots\dots$$

$$\frac{1}{3} - \frac{2}{7} = \frac{1}{3} - \frac{2}{7}$$

$$= \frac{7 \times 1}{3 \times 7} - \frac{3 \times 2}{3 \times 7}$$

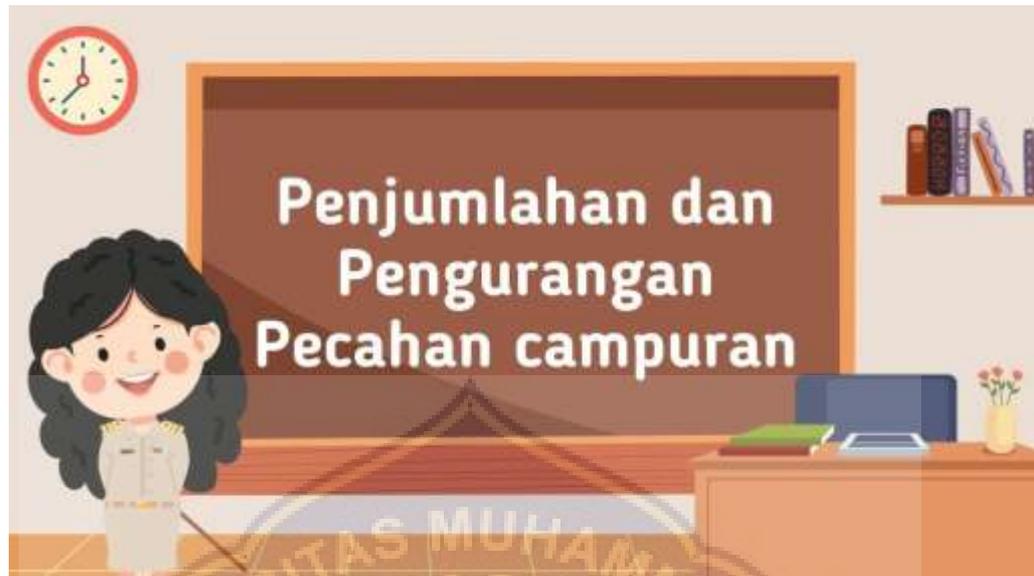
$$= \frac{7}{21} - \frac{6}{21}$$

$$= \frac{1}{21}$$





PERTEMUAN 4



MENGUBAH PECAHAN CAMPURAN MENJADI PECAHAN BIASA

Contoh:

$$1\frac{3}{4} = \dots \Rightarrow 1\frac{3}{4} = \frac{(1 \times 4) + 3}{4} = \frac{4 + 3}{4} = \frac{7}{4}$$

$$6\frac{5}{7} = \dots \Rightarrow 6\frac{5}{7} = \frac{(6 \times 7) + 5}{7} = \frac{42 + 5}{7} = \frac{47}{7}$$

TEKNIK PENJUMLAHAN & PENGURANGAN DUA PECAHAN CAMPURAN



- ➔ Teknik mengubah pecahan campuran ke bentuk pecahan biasa terlebih dahulu
- ➔ Teknik menjumlahkan/mengurangkan bagian-bagian bulat dan bagian pecahan secara terpisah



Penjumlahan Dua Pecahan Campuran (Teknik 1)

Mengubah pecahan campuran ke bentuk pecahan biasa terlebih dahulu

Contoh:

$$2\frac{3}{7} + 3\frac{1}{4} = \dots$$

$$= \frac{(2 \times 7) + 3}{7} + \frac{(3 \times 4) + 1}{4} = \frac{17}{7} + \frac{13}{4}$$

$$= \frac{68}{28} + \frac{91}{28}$$

$$= \frac{159}{28} = 5\frac{19}{28}$$

Ubah ke bentuk pecahan biasa terlebih dahulu

Samakan penyebutnya dengan teknik KPK atau kali silang lalu jumlahkan

Sederhanakan pecahan hasil penjumlahan dan ubah kembali menjadi pecahan campuran

LEMBAGA PERPUSTAKAAN DAN PENYIARAN

Pengurangan Dua Pecahan Campuran (Teknik 1)

Mengubah pecahan campuran ke bentuk pecahan biasa terlebih dahulu

Contoh:

$$3\frac{4}{5} - 2\frac{1}{6} = \dots$$

Ubah ke bentuk pecahan biasa terlebih dahulu

$$= \frac{(3 \times 5) + 4}{5} - \frac{(2 \times 6) + 1}{6} = \frac{19}{5} - \frac{13}{6}$$

samakan penyebutnya dengan teknik KPK atau kali silang lalu jumlahkan

$$= \frac{114}{30} - \frac{65}{30}$$

sederhanakan pecahan hasil pengurangan dan ubah kembali menjadi pecahan campuran

$$= \frac{49}{30} = 1\frac{19}{30}$$

PENJUMLAHAN & PENGURANGAN DUA PECAHAN CAMPURAN

Teknik 2: menjumlahkan/mengurangkan bagian-bagian bulat dan bagian pecahan secara terpisah

Pecahan campuran berbentuk $a\frac{b}{c}$ dapat ditulis $a + \frac{b}{c}$

maka pada penjumlahan dan pengurangan pecahan campuran dapat dilaksanakan dengan cara memisahkan bilangan bulat dan pecahan biasanya

PENJUMLAHAN $\rightarrow a\frac{b}{c} + d\frac{e}{f} = (a + d) + \left(\frac{b}{c} + \frac{e}{f}\right)$

PENGURANGAN $\rightarrow a\frac{b}{c} - d\frac{e}{f} = (a - d) + \left(\frac{b}{c} - \frac{e}{f}\right)$



Penjumlahan Dua Pecahan Campuran (Teknik 2)

Menjumlahkan bagian-bagian bulat dan bagian pecahan secara terpisah

Contoh:

$$2\frac{3}{7} + 3\frac{1}{4} = \dots = 2 + \frac{3}{7} + 3 + \frac{1}{4}$$

Pisahkan bilangan bulat dan pecahan biasa terlebih dahulu

$$= (2 + 3) + \left(\frac{3}{7} + \frac{1}{4}\right)$$

Kelompokkan bilangan yang sejenis

$$= 5 + \left(\frac{12}{28} + \frac{7}{28}\right)$$

Samakan penyebutnya dengan teknik KPK atau tali silang lalu jumlahkan

$$= 5 + \frac{19}{28} = 5\frac{19}{28}$$

Sederhanakan pecahan hasil penjumlahan dan ubah kembali menjadi pecahan campuran

Pengurangan Dua Pecahan Campuran (Teknik 2)

Mengurangkan bagian-bagian bulat dan bagian pecahan secara terpisah

Contoh:

$$3\frac{4}{5} - 2\frac{1}{6} = \dots = 3 + \frac{4}{5} - 2 + \frac{1}{6}$$

Pisahkan bilangan bulat dan pecahan biasa terlebih dahulu

$$= (3 - 2) + \left(\frac{4}{5} - \frac{1}{6}\right)$$

Kelompokkan bilangan yang sejenis

$$= 1 + \left(\frac{24}{30} - \frac{5}{30}\right)$$

Samakan penyebutnya dengan teknik KPK atau tali silang lalu jumlahkan

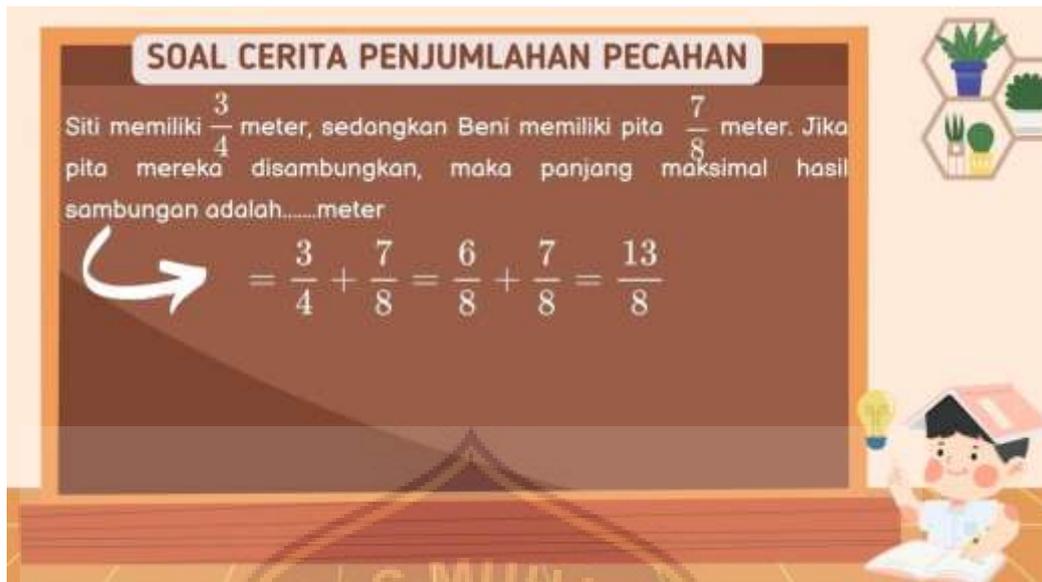
$$= 1 + \frac{19}{30} = 1\frac{19}{30}$$

Sederhanakan pecahan hasil pengurangan dan ubah kembali menjadi pecahan campuran

SOAL CERITA PENJUMLAHAN PECAHAN

Siti memiliki $\frac{3}{4}$ meter, sedangkan Beni memiliki pita $\frac{7}{8}$ meter. Jika pita mereka disambungkan, maka panjang maksimal hasil sambungan adalah.....meter

$\frac{3}{4} + \frac{7}{8} = \frac{6}{8} + \frac{7}{8} = \frac{13}{8}$

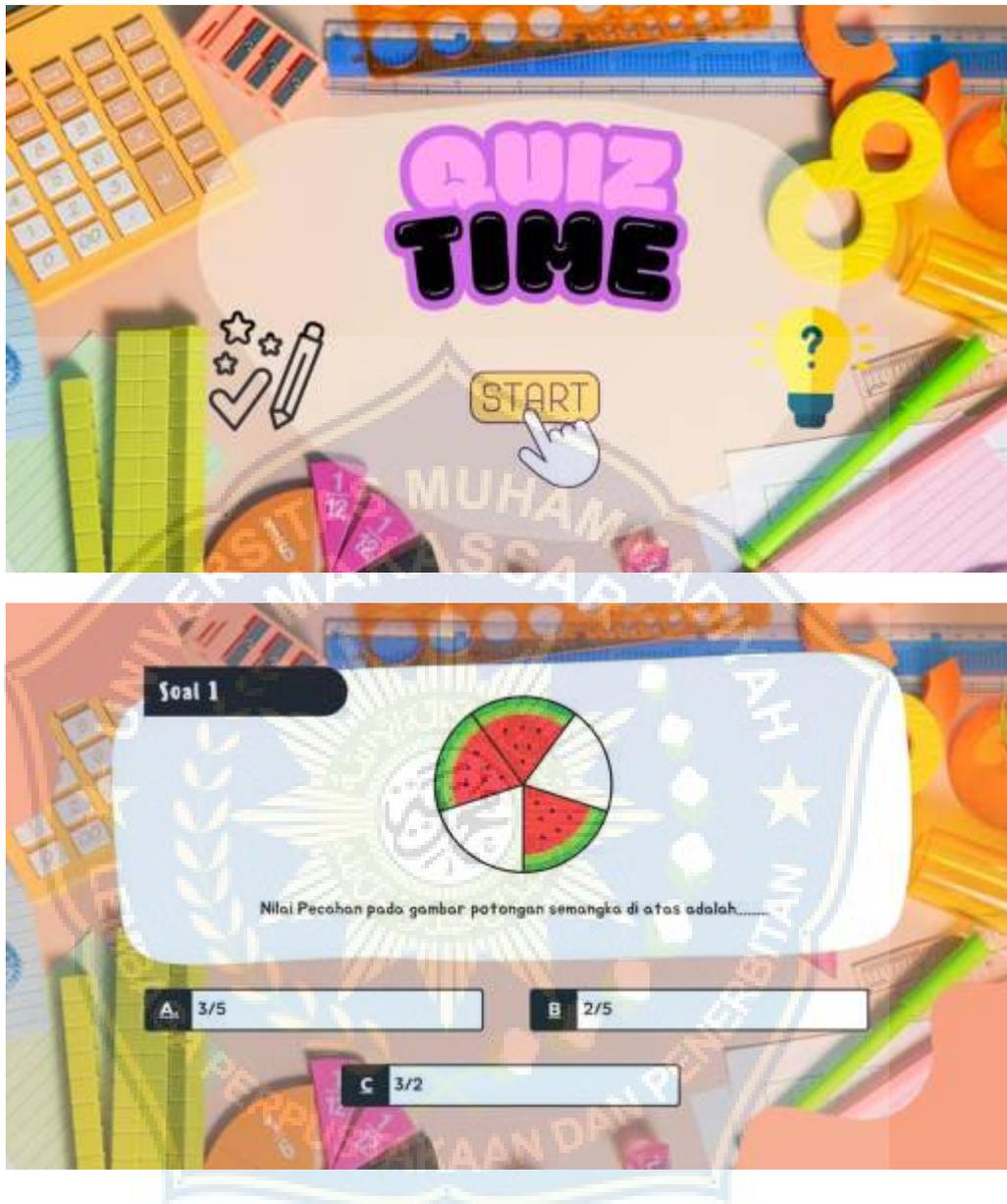


TERIMA KASIH



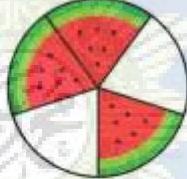
Lampiran 3

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD 1)



The image shows a digital quiz interface. At the top, the words "QUIZ TIME" are written in large, colorful, bubbly letters. Below this, a hand cursor is clicking a yellow "START" button. The background is a collage of school supplies like a calculator, ruler, and pencils. A watermark for "PEMERINTAH KABUPATEN MUHAMMADIYAH" is visible.

Soal 1



Nilai Pecahan pada gambar potongan semangka di atas adalah.....

A $\frac{3}{5}$ **B** $\frac{2}{5}$

C $\frac{3}{2}$



PERPUSTAKAAN DAN PENERANGAN

TAHUKAH KAMU??

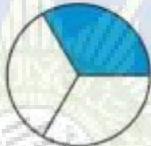
1. Banyak potong semangka yang terisi : 3
2. Jumlah potong lingkaran : 5

Jadi nilai pecahan yang menunjukkan sesuai dengan potongan semangka adalah A. $\frac{3}{5}$

QUIZ!

NEXT >>

Soal 2



Pecahan yang menunjukkan daerah yang berwarna biru adalah.....

A. $\frac{3}{3}$

B. $\frac{2}{3}$

C. $\frac{1}{3}$



TAHUKAH KAMU??

1. Banyak potong lingkaran yang diarsir : 1
2. Jumlah potong lingkaran : 3

Jadi nilai pecahan yang menunjukkan daerah yang berwarna biru adalah C. $\frac{1}{3}$

QUIZ!

NEXT »



Nama: SITI FATIMA

Kelas: V A

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

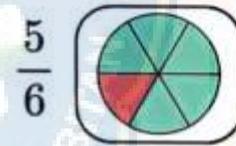
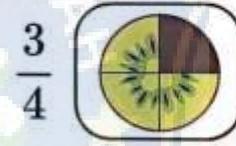
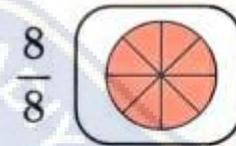
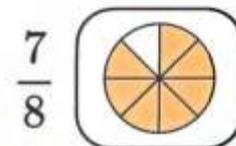
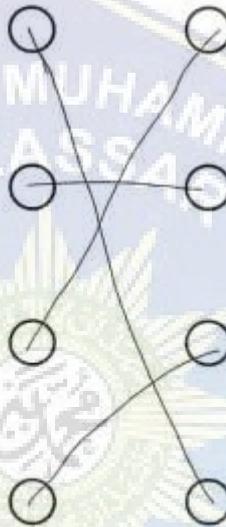
Hubungkan soal di bawah ini dengan jawaban yang benar! Selamat mengerjakan!

$$\frac{2}{6} + \frac{3}{6} = \dots$$

$$\frac{3}{8} + \frac{5}{8} = \dots$$

$$\frac{1}{8} + \frac{3}{4} = \dots$$

$$\frac{1}{2} + \frac{1}{4} = \dots$$





Nama: Moh Abidzar

Kelas: 5 Rapi

LEMBAR REFLEKSI

No	Pertanyaan	Pilihlah emoji sesuai perasaanmu!
1.	Perasaan apa yang kamu rasakan setelah melakukan pembelajaran pecahan menggunakan media canva ?	<input checked="" type="checkbox"/>  <input type="checkbox"/> 
2.	Apakah pembelajaran pecahan dengan menggunakan media canva dapat dengan mudah kamu pahami ?	<input checked="" type="checkbox"/>  <input type="checkbox"/> 
3.	Apakah kamu menginginkan cara belajar seperti ini pada pembelajaran selanjutnya ?	<input checked="" type="checkbox"/>  <input type="checkbox"/> 



Lampiran 4

Kisi-Kisi Tes Hasil Belajar Pretest

Kompetensi Awal	Indikator	Naskah Soal	Kunci Jawaban	Skor/Bobot
<ul style="list-style-type: none"> Siswa mampu memahami dan mengerjakan operasi penjumlahan dan pengurangan pecahan dengan penyebut yang sama maupun berbeda²⁰ 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mampu menjumlahkan pecahan dengan penyebut yang sama dan berbeda Siswa mampu mengurangi pecahan dengan penyebut yang sama dan berbeda Siswa mampu menjumlahkan dan mengurangi pecahan campuran Siswa mampu menyelesaikan soal cerita tentang 	1. Hasil penjumlahan dari $\frac{4}{7} + \frac{7}{9} = \dots\dots?$	<ul style="list-style-type: none"> Teknik persamaan penyebut $\frac{4}{7} + \frac{7}{9} = \frac{36}{63} + \frac{49}{63} = \frac{36+49}{63} = \frac{85}{63}$ <ul style="list-style-type: none"> Teknik kali silang $\frac{4}{7} + \frac{7}{9} = \frac{9 \times 4}{7 \times 9} + \frac{7 \times 7}{7 \times 9} = \frac{36}{63} + \frac{49}{63} = \frac{36+49}{63} = \frac{85}{63}$	20
		2. Hasil dari $1\frac{2}{3} + 5\frac{3}{5}$ adalah ...?	$1\frac{2}{3} + 5\frac{3}{5} = 3 + \frac{2}{3} + 5 + \frac{3}{5} = 15 + \frac{2}{3} + \frac{3}{5} = 15 + \frac{10}{15} + \frac{9}{15} = 15 + \frac{19}{15} = 16\frac{4}{15}$	20
		3. $\frac{9}{10} - \frac{2}{5} + \frac{3}{4} = \dots?$	$\frac{9}{10} - \frac{2}{5} + \frac{3}{4} = \frac{18}{20} - \frac{8}{20} + \frac{15}{20} = \frac{18-8+15}{20} = \frac{25}{20} = \frac{5}{4} = 1\frac{1}{4}$	20

		<p>4. Ayah memiliki $\frac{3}{4}$ kue. Kemudian diberikan ke kakak $\frac{1}{3}$ dan ke adik $\frac{1}{6}$. Berapakah sisa kue ayah?</p>	$\frac{3}{4} - \frac{1}{3} - \frac{1}{6} = \frac{9}{12} - \frac{4}{12} - \frac{2}{12} = \frac{3}{12} = \frac{1}{4}$	20
		<p>5. Sebuah botol berisi minyak goreng $\frac{1}{5}$ bagian. Berapa bagian lagi harus ditambahkan agar botol penuh ?</p>	<p>Jika botol penuh $\frac{5}{5}$, Jadi, $\frac{5}{5} - \frac{1}{5} = \frac{4}{5}$ bagian</p>	20

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor Pemerolehan}}{\text{Skor Total}} \times 100$$



Kisi-Kisi Tes Hasil Belajar Posttest

Kompetensi Awal	Indikator	Naskah Soal	Kunci Jawaban	Skor/Bobot
<ul style="list-style-type: none"> Siswa mampu memahami dan mengerjakan operasi penjumlahan dan pengurangan pecahan dengan penyebut yang sama maupun berbeda 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mampu menjumlahkan pecahan dengan penyebut yang sama dan berbeda Siswa mampu mengurangi pecahan dengan penyebut yang sama dan berbeda Siswa mampu menjumlahkan dan mengurangi pecahan campuran Siswa mampu menyelesaikan soal cerita tentang 	1. Hasil penjumlahan dari $\frac{3}{8} + \frac{1}{3} = \dots ?$	<ul style="list-style-type: none"> Teknik persamaan penyebut $\frac{3}{8} + \frac{1}{3} = \frac{9}{24} + \frac{8}{24} = \frac{9+8}{24} = \frac{17}{24}$ Teknik kali silang $\frac{3}{8} + \frac{1}{3} = \frac{3 \times 3}{8 \times 3} + \frac{8 \times 1}{8 \times 3} = \frac{9}{24} + \frac{8}{24} = \frac{9+8}{24} = \frac{17}{24}$ 	20
		2. Hasil dari $\frac{1}{4} + 3\frac{7}{8} + \frac{2}{3}$ adalah ...?	$\frac{1}{4} + 3\frac{7}{8} + \frac{2}{3} = \frac{1}{4} + \frac{31}{8} + \frac{2}{3} = \frac{6}{24} + \frac{93}{24} + \frac{16}{24} = \frac{6+93+16}{24} = \frac{115}{24}$	20
		3. $\frac{9}{10} - \frac{2}{5} + \frac{3}{4} = \dots ?$	$\frac{9}{10} - \frac{2}{5} + \frac{3}{4} = \frac{18}{20} - \frac{8}{20} + \frac{15}{20} = \frac{18-8+15}{20} = \frac{25}{20} = \frac{5}{4} = 1\frac{1}{4}$	20

	4. Ayah memiliki $\frac{3}{4}$ kue. Kemudian diberikan ke kakak $\frac{1}{3}$ dan ke adik $\frac{1}{6}$. Berapakah sisa kue ayah?	$\frac{3}{4} - \frac{1}{3} - \frac{1}{6} = \frac{9}{12} - \frac{4}{12} - \frac{2}{12} = \frac{3}{12} = \frac{1}{4}$	20
	5. Sebuah botol berisi minyak goreng $\frac{1}{5}$ bagian. Berapa bagian lagi harus ditambahkan agar botol penuh ?	Jika botol penuh $\frac{5}{5}$, Jadi, $\frac{5}{5} - \frac{1}{5} = \frac{4}{5}$ bagian	20

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor Pemerolehan}}{\text{Skor Total}} \times 100$$



Lampiran 5

Daftar Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

NO.	NAMA	SKOR NILAI	
		PRETEST	POSTTEST
1	AKRZ	65	80
2	AMFD	77	90
3	ARTP	54	80
4	CIPR	54	84
5	DA	67	87
6	FTA	70	74
7	JCRD	63	75
8	KZA	70	75
9	MA	80	94
10	MARS	61	75
11	MRHH	65	69
12	MZAC	65	73
13	MR	56	84
14	NWHS	57	87
15	NDA	54	84
16	NSA	65	82
17	SNA	56	76
18	SF	80	96
19	ZKA	69	81
20	AA	53	69
RATA-RATA		64,05	80,75

Lampiran 6

Daftar Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

NO.	NAMA	SKOR NILAI	
		PRETEST	POSTTEST
1	AKQ	45	57
2	ALZ	47	55
3	AE	56	69
4	AMA	52	62
5	EVRZ	65	74
6	FNZ	55	65
7	JT	65	78
8	MRRHC	49	69
9	MARMM	60	69
10	MAFA	56	64
11	MB	45	65
12	MAH	54	73
13	NPM	48	56
14	NAA	62	67
15	NAFS	50	66
16	NEH	65	76
17	NMIAA	54	64
18	TAL	52	62
19	TZA	59	69
20	MZ	55	72
RATA-RATA		59,75	66,60

Lampiran 7

Tabel Titik Presentase Distribusi T_{tabel} Titik Persentase Distribusi t ($df = 1 - 40$)

df	Pr	0.25 0.50	0.10 0.20	0.05 0.10	0.025 0.050	0.01 0.02	0.005 0.010	0.001 0.002
1		1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884
2		0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
3		0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
4		0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74895	4.60409	7.17318
5		0.72889	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6		0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763
7		0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529
8		0.70639	1.39682	1.85955	2.30800	2.89646	3.35539	4.50079
9		0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
10		0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
11		0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
12		0.69548	1.35622	1.78229	2.17661	2.66100	3.05454	3.92963
13		0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
14		0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
15		0.69120	1.34081	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
16		0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92076	3.68615
17		0.68920	1.33336	1.73961	2.10962	2.56693	2.89823	3.64577
18		0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048
19		0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940
20		0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181
21		0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715
22		0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499
23		0.68531	1.31946	1.71387	2.06868	2.49987	2.80734	3.48496
24		0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678
25		0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019
26		0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500
27		0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103
28		0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816
29		0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624
30		0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518
31		0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490
32		0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531
33		0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634
34		0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793
35		0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005
36		0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262
37		0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541	3.32563
38		0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857	2.71156	3.31903
39		0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584	2.70791	3.31279
40		0.68067	1.30308	1.68385	2.02108	2.42326	2.70446	3.30688

Lampiran 8

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA PADA
PEMBELAJARAN MATEMATIKA**

Nama sekolah : UPT SPF SD NEGERI SUDIRMAN III

Kelas : V (Lima)

Pertemuan Ke- : 1

Petunjuk !

Isilah kolom sesuai dengan pengamatan anda. Berikan tanda \surd atau \times apabila :

Kategori Aktivitas :

1. Siswa memperhatikan absensi guru dan mendengarkan namanya
2. Siswa memperhatikan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru
3. Siswa menyimak penjelasan guru pada saat proses pembelajaran
4. Siswa aktif berpartisipasi dalam kegiatan menggunakan canva
5. Siswa bekerja sama dengan baik dalam kelompok menggunakan canva
6. Siswa memperhatikan evaluasi guru mengenai materi pembelajaran menggunakan canva sebagai media pembelajaran
7. Siswa memperagakan langsung fitur canva untuk membuat presentasi kelompok
8. Siswa mengerjakan lembar kerja yang telah dibagikan guru
9. Siswa bertanya kepada guru tentang materi atau cara penggunaan media canva yang kurang dipahami
10. Siswa menyimak kesimpulan hasil pembelajaran materi penjumlahan dan pengurangan pecahan.

No.	Nama Siswa	Aktivitas Siswa Selama Proses Pembelajaran									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	AKRZ	\surd	\surd	\surd	\surd	\times	\surd	\times	\surd	\surd	\surd
2	AMFD	\surd	\surd	\surd	\surd	\times	\surd	\times	\surd	\surd	\surd
3	ARTP	\surd	\surd	\surd	\surd	\times	\surd	\times	\surd	\surd	\surd
4	CIPR	\surd	\surd	\surd	\surd	\times	\surd	\times	\surd	\surd	\surd
5	DA	\surd	\surd	\surd	\surd	\times	\surd	\times	\surd	\surd	\surd
6	FTA	\surd	\surd	\surd	\surd	\times	\surd	\times	\surd	\surd	\surd
7	JCRD	\surd	\surd	\surd	\surd	\times	\surd	\times	\surd	\surd	\surd
8	KZA	\surd	\surd	\surd	\surd	\times	\surd	\times	\surd	\surd	\surd
9	MA	\surd	\surd	\surd	\surd	\times	\surd	\times	\surd	\surd	\surd
10	MARS	\surd	\surd	\surd	\surd	\times	\surd	\times	\surd	\surd	\surd
11	MRHH	\surd	\surd	\surd	\surd	\times	\surd	\times	\surd	\surd	\surd
12	MZAC	\surd	\surd	\surd	\surd	\times	\surd	\times	\surd	\surd	\surd
13	MR	\surd	\surd	\surd	\surd	\times	\surd	\times	\surd	\surd	\surd
14	NWHS	\surd	\surd	\surd	\surd	\times	\surd	\times	\surd	\surd	\surd
15	NDA	\surd	\surd	\surd	\surd	\times	\surd	\times	\surd	\surd	\surd
16	NSA	\surd	\surd	\surd	\surd	\times	\surd	\times	\surd	\surd	\surd

17	SNA	√	√	√	√	×	√	×	√	√	√
18	SF	√	√	√	√	×	√	×	√	√	√
19	ZKA	√	√	√	√	×	√	×	√	√	√
20	AA	√	√	√	√	×	√	×	√	√	√

Makassar, Juni 2024

Guru Kelas



Ardiansyah, S.Pd



**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA PADA
PEMBELAJARAN MATEMATIKA**

Nama sekolah : UPT SPF SD NEGERI SUDIRMAN III

Kelas : V (Lima)

Pertemuan Ke- : 2

Petunjuk !

Isilah kolom sesuai dengan pengamatan anda. Berikan tanda \surd atau \times apabila :

Kategori Aktivitas :

1. Siswa memperhatikan absensi guru dan mendengarkan namanya
2. Siswa memperhatikan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru
3. Siswa menyimak penjelasan guru pada saat proses pembelajaran
4. Siswa aktif berpartisipasi dalam kegiatan menggunakan canva
5. Siswa bekerja sama dengan baik dalam kelompok menggunakan canva
6. Siswa memperhatikan evaluasi guru mengenai materi pembelajaran menggunakan canva sebagai media pembelajaran
7. Siswa memperagakan langsung fitur canva untuk membuat presentasi kelompok
8. Siswa mengerjakan lembar kerja yang telah dibagikan guru
9. Siswa bertanya kepada guru tentang materi atau cara penggunaan media canva yang kurang dipahami
10. Siswa menyimak kesimpulan hasil pembelajaran materi penjumlahan dan pengurangan pecahan.

No.	Nama Siswa	Aktivitas Siswa Selama Proses Pembelajaran									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	AKRZ	\surd	\surd	\surd	\surd	\times	\surd	\times	\surd	\surd	\surd
2	AMFD	\surd	\surd	\surd	\surd	\times	\surd	\times	\surd	\surd	\surd
3	ARTP	\surd	\surd	\surd	\surd	\times	\surd	\times	\surd	\surd	\surd
4	CIPR	\surd	\surd	\surd	\surd	\times	\surd	\times	\surd	\surd	\surd
5	DA	\surd	\surd	\surd	\surd	\times	\surd	\times	\surd	\surd	\surd
6	FTA	\surd	\surd	\surd	\surd	\times	\surd	\times	\surd	\surd	\surd
7	JCRD	\surd	\surd	\surd	\surd	\times	\surd	\times	\surd	\surd	\surd
8	KZA	\surd	\surd	\surd	\surd	\times	\surd	\times	\surd	\surd	\surd
9	MA	\surd	\surd	\surd	\surd	\times	\surd	\times	\surd	\surd	\surd
10	MARS	\surd	\surd	\surd	\surd	\times	\surd	\times	\surd	\surd	\surd
11	MRHH	\surd	\surd	\surd	\surd	\times	\surd	\times	\surd	\surd	\surd
12	MZAC	\surd	\surd	\surd	\surd	\times	\surd	\times	\surd	\surd	\surd
13	MR	\surd	\surd	\surd	\surd	\times	\surd	\times	\surd	\surd	\surd
14	NWHS	\surd	\surd	\surd	\surd	\times	\surd	\times	\surd	\surd	\surd
15	NDA	\surd	\surd	\surd	\surd	\times	\surd	\times	\surd	\surd	\surd
16	NSA	\surd	\surd	\surd	\surd	\times	\surd	\times	\surd	\surd	\surd
17	SNA	\surd	\surd	\surd	\surd	\times	\surd	\times	\surd	\surd	\surd

18	SF	√	√	√	√	×	√	×	√	√	√
19	ZKA	√	√	√	√	×	√	×	√	√	√
20	AA	√	√	√	√	×	√	×	√	√	√

Makassar, Juni 2024

Guru Kelas



Ardiansyah, S.Pd



**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA PADA
PEMBELAJARAN MATEMATIKA**

Nama sekolah : UPT SPF SD NEGERI SUDIRMAN III

Kelas : V (Lima)

Pertemuan Ke- : 3

Petunjuk !

Isilah kolom sesuai dengan pengamatan anda. Berikan tanda \surd atau \times apabila :

Kategori Aktivitas :

1. Siswa memperhatikan absensi guru dan mendengarkan namanya
2. Siswa memperhatikan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru
3. Siswa menyimak penjelasan guru pada saat proses pembelajaran
4. Siswa aktif berpartisipasi dalam kegiatan menggunakan canva
5. Siswa bekerja sama dengan baik dalam kelompok menggunakan canva
6. Siswa memperhatikan evaluasi guru mengenai materi pembelajaran menggunakan canva sebagai media pembelajaran
7. Siswa memperagakan langsung fitur canva untuk membuat presentasi kelompok
8. Siswa mengerjakan lembar kerja yang telah dibagikan guru
9. Siswa bertanya kepada guru tentang materi atau cara penggunaan media canva yang kurang dipahami
10. Siswa menyimak kesimpulan hasil pembelajaran materi penjumlahan dan pengurangan pecahan.

No.	Nama Siswa	Aktivitas Siswa Selama Proses Pembelajaran									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	AKRZ	\surd	\surd	\surd	\surd	\times	\surd	\times	\surd	\surd	\surd
2	AMFD	\surd	\surd	\surd	\surd	\times	\surd	\times	\surd	\surd	\surd
3	ARTP	\surd	\surd	\surd	\surd	\times	\surd	\times	\surd	\surd	\surd
4	CIPR	\surd	\surd	\surd	\surd	\times	\surd	\times	\surd	\surd	\surd
5	DA	\surd	\surd	\surd	\surd	\times	\surd	\times	\surd	\surd	\surd
6	FTA	\surd	\surd	\surd	\surd	\times	\surd	\times	\surd	\surd	\surd
7	JCRD	\surd	\surd	\surd	\surd	\times	\surd	\times	\surd	\surd	\surd
8	KZA	\surd	\surd	\surd	\surd	\times	\surd	\times	\surd	\surd	\surd
9	MA	\surd	\surd	\surd	\surd	\times	\surd	\times	\surd	\surd	\surd
10	MARS	\surd	\surd	\surd	\surd	\times	\surd	\times	\surd	\surd	\surd
11	MRHH	\surd	\surd	\surd	\surd	\times	\surd	\times	\surd	\surd	\surd
12	MZAC	\surd	\surd	\surd	\surd	\times	\surd	\times	\surd	\surd	\surd
13	MR	\surd	\surd	\surd	\surd	\times	\surd	\times	\surd	\surd	\surd
14	NWHS	\surd	\surd	\surd	\surd	\times	\surd	\times	\surd	\surd	\surd
15	NDA	\surd	\surd	\surd	\surd	\times	\surd	\times	\surd	\surd	\surd
16	NSA	\surd	\surd	\surd	\surd	\times	\surd	\times	\surd	\surd	\surd
17	SNA	\surd	\surd	\surd	\surd	\times	\surd	\times	\surd	\surd	\surd

18	SF	√	√	√	√	×	√	×	√	√	√
19	ZKA	√	√	√	√	×	√	×	√	√	√
20	AA	√	√	√	√	×	√	×	√	√	√

Makassar, Juni 2024

Guru Kelas



Ardiansyah, S.Pd



18	SF	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
19	ZKA	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
20	AA	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√

Makassar, Juni 2024

Guru Kelas



Ardiansyah, S.Pd



Lampiran 9

Dokumentasi Kegiatan Penelitian

Pembelajaran Pretest



kelas eksperimen



kelas kontrol

Pemberian Treatment Kelas Eksperimen



Pertemuan 1



Pertemuan 2



Pertemuan 3





Pertemuan 4

Pemberian Materi Kelas Kontrol



Pertemuan 1



Pertemuan 2

Pertemuan 3

Pemberian Posttest



Kelas Eksperimen

Kelas Kontrol

Lampiran 10 Persuratan


MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Sahari Alauddin No. 230 Makassar
 Telp : 0411-860807 / 860112 (Fax)
 Email : dap@umh.ac.id
 Web : <http://fkip.umh.ac.id>



Nomor : 14783/FKIP/A.4-II/VIII/1445/2023
 Lampiran : 1 (Satu) Rangkap Proposal
 Perihal : Permohonan Kesediaan Membimbing

Kepada Yang Terhormat
 1. Dr. Hj Sukmawati, M.Pd
 2. Rezky Ramdani, S.Pd, M.Pd
 Di -
 Tempat

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Sebelumnya kami sampaikan hasil persetujuan Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada tanggal, 06-07-2023 perihal pembimbingan penyusunan tugas akhir mahasiswa. Berdasarkan hal tersebut di atas, kami mohon kepada Bapak/Ibu Dosen kiranya berkenan memberikan bimbingan penyusunan tugas akhir mahasiswa tersebut di bawah ini:

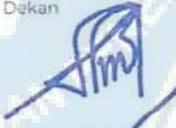
Nama	: Nurhidayani
Stambuk	: 105401123520
Judul Penelitian	: Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V UPT SPF SD NEGERI SUDIRMAN III MAKASSAR.

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih *Jazaakumullahu Khaerun Katsiran*.

Wassalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Makassar, 6 Jumada' Ula 1445 H
 29 Agustus 2023 M

Dekan

Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
 NBM. 860 934



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Jl. Sultan Abdulrahman No. 259 Telp. 866972 Fax (0411) 865588 Makassar 90221 e-mail: dp3m@uimamah.ac.id

Nomor : 4135/05/C.4-VIII/IV/1445/2024

26 April 2024 M

Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal

17 Syawal 1445

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,

Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel

Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Provinsi Sulawesi Selatan

di -

Makassar

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 16159/FKIP/A.4-II/IV/1445/2024 tanggal 3 April 2024, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : **NURHIDAYANI**

No. Stambuk : **10540 1123520**

Fakultas : **Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Jurusan : **Pendidikan Guru dan Sekolah Dasar**

Pekerjaan : **Mahasiswa**

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

"Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V UPT SPF SD Negeri Sudirman III Makassar"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 30 April 2024 s/d 30 Juni 2024.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua LP3M,



Muh. Arief Muhsin, M.Pd.

NBM 1127761



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. Bougainville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
 Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : ptsp@sulselprov.go.id
 Makassar 90231

Nomor : 9903/S.01/PTSP/2024 Kepada Yth.
 Lampiran : - Walikota Makassar
 Perihal : Izin penelitian

di-
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 4135/05/C.4-VIII/IV/1445/2024 tanggal 26 April 2024 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : NURHIDAYANI
 Nomor Pokok : 105401123520
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa (S1)
 Alamat : Jl. Sit Alauddin 259, Makassar

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

" PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN APLIKASI CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKAKELASVUPT SPF SD NEGERISUDIRMAN IIMAKASSAR "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **30 April s/d 30 Juni 2024**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami **menyetujui** kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
 Pada Tanggal 27 April 2024

KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
 SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN



ASRUL SANI, S.H., M.Si.
 Pangkat : PEMBINA TINGKAT I
 Nip : 19750321 200312 1 008

Tembusan Yth
 1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;
 2. *Pertinggal.*



**PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
DINAS PENDIDIKAN**

Jl. Anggrek No.2 Kel. Paropo Kec. Pansakkukang

Kota Makassar 90231, Sulawesi Selatan

Email : diskotamka@gmail.com

IZIN PENELITIAN

NOMOR :070/109/K/Umkep/V/2024

Dasar : Surat Kepala Kantor Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Makassar Nomor : 070/2076/SKP/DPMPPTSP/V/2024 Tanggal 03 Mei 2024, Maka Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar :

Kepada **MENGIZINKAN**

Nama : **NURHIDAYANI**
NIM / Jurusan : **105401123520 / PGSD**
Pekerjaan : **Mahasiswa (S1)**
Alamat : **Jl. Sil. Alauddin 259, Makassar**

Untuk : Mengadakan Penelitian di **UPT SPF SDN Sudirman III Kota Makassar** dalam rangka **Penyusunan Skripsi** dengan judul penelitian:

" PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN APLIKASI CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS V UPT SPG SD NEGERI SUDIRMAN III MAKASSAR "

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Harus melapor pada Kepala Sekolah yang bersangkutan.
2. Tidak mengganggu proses kegiatan belajar mengajar di Sekolah.
3. Harus mematuhi tata tertib dan peraturan di Sekolah yang berlaku.
4. Hasil 1 (satu) exemplar di laporkan kepada Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar.

Demikian izin penelitian ini di berikan untuk di gunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Makassar
Pada Tanggal ; 06 Mei 2024

An. KEPALA DINAS

Sekretaris

Plt. Kasubag Umum dan Kepegawaian

MOH. ARWAN UMAR, S.Pd, MM

Pendidik dan Penata Tk. I

NIP : 19801001 200312 1 009



SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor: 070/2076/SKP/SB/DPMPSTP/5/2024

DASAR:

- Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2018 tentang Penerbitan Keterangan Penelitian.
- Peraturan Daerah Nomor 8 Tahun 2016 tentang Pembentukan Organisasi Perangkat Daerah
- Peraturan Walikota Nomor 4 Tahun 2023 tentang Penyelenggaraan Perizinan Berbasis Resiko, Perizinan Non Berusaha dan Non Perizinan
- Keputusan Walikota Makassar Nomor 954/503 Tahun 2023 Tentang Pendelegasian Kewenangan Perizinan Berusaha Berbasis Resiko, Perizinan Non Berusaha dan Non Perizinan yang Menjadi Kewenangan Pemerintah Daerah Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Makassar Tahun 2023
- Surat Kepala Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sulawesi Selatan nomor 9903/S.01/PTSP/2024, Tanggal 27 April 2024
- Rekomendasi Teknis Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Makassar nomor 2095/SKP/SB/BKBP/5/2024

Dengan Ini Menerangkan Bahwa :

Nama : NURHIDAYANI
 NIM / Jurusan : 105401123520 / Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Pekerjaan : Mahasiswa (S1) / Universitas Muhammadiyah Makassar
 Alamat : Jln. Sultan Alauddin 259, makassar
 Lokasi Penelitian : Terlampir,
 Waktu Penelitian : 30 April 2024 - 30 Juni 2024
 Tujuan : Skripsi
 Judul Penelitian : PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN APLIKASI CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS V UPT SPF SD NEGERI SUDIRMAN III MAKASSAR

Dalam melakukan kegiatan agar yang bersangkutan memenuhi ketentuan sebagai berikut:

- Surat Keterangan Penelitian ini diterbitkan untuk kepentingan penelitian yang bersangkutan selama waktu yang sudah ditentukan dalam surat keterangan ini.
- Tidak dibenarkan melakukan penelitian yang tidak sesuai / tidak ada kaitannya dengan judul dan tujuan kegiatan penelitian.
- Melaporkan hasil penelitian kepada Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Makassar melalui email bidangekososbudkesbangpolmks@gmail.com.
- Surat Keterangan Penelitian ini dicabut kembali apabila pemegangnya tidak menaati ketentuan tersebut diatas.



Ditetapkan di Makassar

Pada tanggal: 2024-05-03 14:22:30

Ditandatangani secara elektronik oleh
 KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL
 DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 KOTA MAKASSAR
 HELMY BUDIMAN, S.STP., M.M.

Tembusan Kepada Yth:

- Pimpinan Lembaga/Instansi/Perusahaan Lokasi Penelitian;
- Pertinggal,-

Lampiran 11



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

KONTROL PELAKSANAAN PENELITIAN

Nama Mahasiswa : Murhidayani } NIM: 10540 1123520 }

Judul Penelitian : Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V UPT SPF SD NEGERI SUDIRMAN III MAKASSAR.

Tanggal Ujian Proposal : 23 Maret 2024

Pelaksanaan kegiatan penelitian:

No.	Tanggal	Kegiatan	Paraf Guru Kelas
1.	<u>03/06/2024</u>	<u>Penyerahan Surat Izin Penelitian</u>	<u>[Signature]</u>
2.	<u>03/06/2024</u>	<u>Pembagian Pretest kelas kontrol dan Pertemuan 1</u>	<u>[Signature]</u>
3.	<u>03/06/2024</u>	<u>Pembagian Pretest kelas eksperimen dan Pertemuan ke-2</u>	<u>[Signature]</u>
4.	<u>04/06/2024</u>	<u>Pertemuan ke-2 kelas kontrol</u>	<u>[Signature]</u>
5.	<u>04/06/2024</u>	<u>Pertemuan ke-2 Pemberian treatment kelas eksperimen</u>	<u>[Signature]</u>
6.	<u>07/06/2024</u>	<u>Pertemuan ke-3 PBM kelas kontrol</u>	<u>[Signature]</u>
7.	<u>07/06/2024</u>	<u>Pertemuan ke-3 PBM kelas eksperimen</u>	<u>[Signature]</u>
8.	<u>08/06/2024</u>	<u>Pertemuan ke-4 PBM kelas eksperimen</u>	<u>[Signature]</u>
9.	<u>08/06/2024</u>	<u>Pembagian Posttest kelas kontrol dan eksperimen</u>	<u>[Signature]</u>
10.			

Makassar 08 Juni 2024

Ketua Prodi

 Dr. Aileen Bahri S. Pd., M. Pd.
 NBM. 11489133

Mengikuti,
 UPT SPF SDN SUDIRMAN III ...

 HARTAR, S. Pd.
 0670704 199106 1001

Catatan:
 Penelitian dapat dilaksanakan setelah selesai ujian proposal.
 Penelitian yang dilaksanakan sebelum ujian proposal dinyatakan batal dan harus dilakukan penelitian ulang.

Lampiran 12 Kartu Kontrol Bimbingan Skripsi



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No.259 Makassar
 Telp : 0411-860837/860132 (Fax)
 Email : fkip@unismuh.ac.id
 Web : www.fkip.unismuh.ac.id

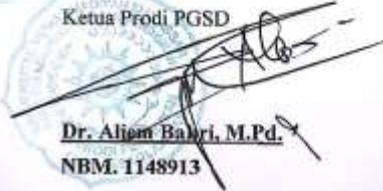
KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Nurhidayani
 NIM : 105401123520
 Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Penelitian : Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V UPT SPF SD NEGERI SUDIRMAN III MAKASSAR.
 Pembimbing : 1. Dr. Sukmawati, M.Pd.
 2. Rezki Ramdani, S.Pd., M.Pd.

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
1	Jumat, 5/7 ²⁴	Lampirkan Data penelitian Hasil Analisis & bentuk penelitian / hasil pelu...	
2	Rabu, 10/7 ²⁴	Analisis data penyajian hipotesisnya Tambahkan uraian yg penyempurnaan tulisan.	
3	Selasa, 15/7 ²⁴	Hasil penelitian Bab IV di uraikan sebagai memuncak pd Rumus Maibla	
4	Sabtu, 20/7 ²⁴	Act. yg rapi	

Catatan:
 Mahasiswa dapat mengikuti Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 3 (tiga) kali dan Skripsi telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, 2024
 Mengetahui,
 Ketua Prodi PGSD


Dr. Aliem Bahri, M.Pd.
NBM. 1148913



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No.259 Makassar
 Telp : 0411-86037/860132 (Fax)
 Email : fkip@unismuh.ac.id
 Web : www.fkip.unismuh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Nurhidayani
 NIM : 105401123520
 Jurusan : SI Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Penelitian : Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi
 Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran
 Matematika Kelas V UPT SPF SD NEGERI
 SUDIRMAN III MAKASSAR.
 Pembimbing : 1. Dr. Sukmawati, M.Pd.
 2. Rezki Ramdani, S.Pd., M.Pd.

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
1.	Kamis, 4/7 ²⁴	Bab IV Simpul kelep	af
2.	Sabtu, 6/7 ²⁴	Kerangka pikir	af
3.	Kamis, 11/7 ²⁴	Perhatikan penulisan mela- dari Bab I - IV	af
4.	Sabtu, 13/7 ²⁴	Absah Simpul kelep	af
5.	Selasa, 16/7 ²⁴	Ace laye w/ you	af

Catatan:

Mahasiswa dapat mengikuti Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 3 (tiga) kali dan Skripsi telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, 2024

Mengetahui,

Ketua Prodi PGSD

Dr. Aliem Bahri, M.Pd.

NBM. 1148913

Lampiran 13 Persetujuan Pembimbing



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No.259 Makassar
 Telp : 0411-860837/860132 (Fax)
 Email : big@unismuh.ac.id
 Web : www.fkip.unismuh.ac.id

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V UPT SPF SD NEGERI SUDIRMAN III MAKASSAR.

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama : **Nurhidayani**
 NIM : 105401123520
 Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, maka skripsi ini telah memenuhi persyaratan untuk diujikan.

Makassar, 2024

Disetujui Oleh :

<p>Pembimbing I</p>  <u>Dr. Sukmawati, M.Pd.</u>	<p>Pembimbing II</p>  <u>Rezki Ramdani, S.Pd., M.Pd</u>
---	---

Diketahui,

<p>Dekan FKIP Unismuh Makassar</p>  <u>Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.</u> NIDN: 0901107602	<p>Ketua Prodi PGSD Unismuh Makassar</p>  <u>Dr. Alim Bahri, M.Pd.</u> NBM. 1148913
--	--

Lampiran 14 Hasil Cek Plagiasi (Turnitin)



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Alamat Kantor: Jl. Sultan Alauddin No.259 Makassar 90221 Tlp.(0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Nurhidayani

Nim : 105401123520

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	9 %	10 %
2	Bab 2	19 %	25 %
3	Bab 3	9 %	10 %
4	Bab 4	2 %	10 %
5	Bab 5	2 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan
seperlunya.

Makassar, 27 Juli 2024

Mengetahui,

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,



Jl. Sultan Alauddin no 259 makassar 90222
Telepon (0411)866972,881 593, fax (0411)865 588
Website: www.library.unismuh.ac.id
E-mail : perpustakaan@unismuh.ac.id

BAB I Nurhidayani

105401123520

by Tahap Tutup



Submission date: 27-Jul-2024 07:37AM (UTC+0700)
Submission ID: 2422970901
File name: BAB_I_-_2024-07-27T085012.203.docx (25.24K)
Word count: 1425
Character count: 9525

BAB I Nurhidayani 105401123520

ORIGINALITY REPORT

9%

SIMILARITY INDEX

7%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

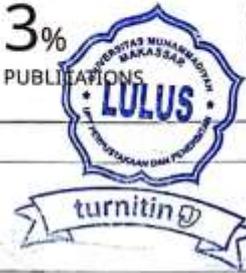
0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

eprints.unm.ac.id
Internet Source



3%

2

Sidiwima Gea. "Penggunaan Media Kartu Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Siswa Kelas I SD Negeri 078014 Safusi", JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar, 2021
Publication

2%

3

docplayer.info
Internet Source

1%

4

repository.uin-suska.ac.id
Internet Source

1%

5

repo.unikadelasalle.ac.id
Internet Source

1%

6

www.researchgate.net
Internet Source

1%

7

zombiedoc.com
Internet Source

1%

8

Rizki Nurannisa, Tanto Aljauharie Tantowie,
Dudi Dudi. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar
Siswa dengan Menggunakan Media Objek
Langsung pada Mata Pelajaran Bahasa
Indonesia Tingkat Madrasah Ibtidaiyah",
Bestari | Jurnal Studi Pendidikan Islam, 2020
Publication

<1%

Exclude quotes Off
Exclude bibliography Off

Exclude matches Off



Si
Si
Fi
W
Cl

BAB II Nurhidayani

105401123520

by Tahap Tutup



Submission date: 27-Jul-2024 07:38AM (UTC+0700)
Submission ID: 2422971040
File name: BAB_II_-_2024-07-27T085012.525.docx (71.94K)
Word count: 4168
Character count: 26995

BAB II Nurhidayani 105401123520

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

9%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

12%

STUDENT PAPERS



PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Southville International School and Colleges Student Paper	2%
2	Lina Novita, Anggun Novianty. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar Subtema Benda Tunggal Dan Campuran", JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education), 2020 Publication	2%
3	Submitted to Eden Prairie High School Student Paper	1%
4	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	1%
5	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	1%
6	www.jurnal-lp2m.umnaw.ac.id Internet Source	1%
7	Submitted to Universitas Wijaya Kusuma Surabaya	1%

Student Paper

8	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	1 %
9	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	1 %
10	journal.unpas.ac.id Internet Source	1 %
11	ojs.unm.ac.id Internet Source	1 %
12	Submitted to College of the Canyons Student Paper	1 %
13	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	<1 %
14	Submitted to Asosiasi Dosen, Pendidik dan Peneliti Indonesia Student Paper	<1 %
15	repository.radenintan.ac.id Internet Source	<1 %
16	digilib.iainkendari.ac.id Internet Source	<1 %
17	Submitted to Clayton College & State University Student Paper	<1 %
18	Submitted to Universitas Jambi	

	Student Paper	<1 %
19	eprints.ums.ac.id Internet Source	<1 %
20	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1 %
21	ejournal.unisi.ac.id Internet Source	<1 %
22	core.ac.uk Internet Source	<1 %
23	docplayer.info Internet Source	<1 %
24	indritewe.wordpress.com Internet Source	<1 %
25	nicomontanasaragih.wordpress.com Internet Source	<1 %
26	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %
	Exclude quotes Off	Exclude matches Off
	Exclude bibliography Off	

BAB III Nurhidayani

105401123520

by Tahap Tutup



Submission date: 27-Jul-2024 07:38AM (UTC+0700)

Submission ID: 2422971255

File name: BAB_III_-_2024-07-27T085013.284.docx (33.45K)

Word count: 1881

Character count: 12066

BAB III Nurhidayani 105401123520

ORIGINALITY REPORT

9%	9%	0%	0%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	eprints.uny.ac.id Internet Source		7%
2	repository.unj.ac.id Internet Source		2%

Exclude quotes Or Exclude matches 2%

Exclude bibliography Or

BAB IV Nurhidayani

105401123520

by Tahap Tutup

Submission date: 27-Jul-2024 07:39AM (UTC+0700)

Submission ID: 2422971400

File name: BAB_IV_-_2024-07-27T085015.077.docx (158.25K)

Word count: 3252

Character count: 19662

BAB IV Nurhidayani 105401123520

ORIGINALITY REPORT

2%
SIMILARITY INDEX

2%
INTERNET SOURCES

0%
PUBLICATIONS

0%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1 eprints.unm.ac.id
Internet Source



2%



Exclude quotes On
Exclude bibliography On

Exclude matches < 2%



BAB V Nurhidayani

105401123520

by Tahap Tutup



Submission date: 27-Jul-2024 07:39AM (UTC+0700)

Submission ID: 2422971483

File name: BAB_V_-_2024-07-27T085015.761.docx (20.19K)

Word count: 358

Character count: 2250



BAB V Nurhidayani 105401123520

ORIGINALITY REPORT

2%	2%	0%	0%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	ojs.unm.ac.id Internet Source	2%
----------	---	-----------



Exclude quotes On Exclude matches < 2%
Exclude bibliography On



RIWAYAT HIDUP



Nurhidayani. Lahir di Posi pada tanggal 10 Maret 2003, anak kedua dari dua bersaudara, dan merupakan anak dari ibu Hastiana. Adapun jenjang pendidikan yang penulis lalui yaitu, penulis masuk Sekolah Dasar pada tahun 2008 di SDN 536 Sapang Kecamatan Bua Kabupaten Luwu dan tamat pada tahun 2014. Pada tahun itu juga penulis melanjutkan Pendidikan di SMP Negeri 1 Bua dan tamat tahun 2017. Kemudian penulis melanjutkan Pendidikan di SMA Negeri 10 Luwu dan tamat tahun 2020. Pada tahun yang sama penulis berkesempatan untuk melanjutkan Pendidikan Strata Satu (S1) di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar. Pada tahun 2024 penulis menyelesaikan studi dengan menyusun skripsi yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V UPT SPF SD Negeri Sudirman III Makassar”**.